

PLAYSTATION · NINTENDO 64 · DREAMCAST · PS2 · GAME BOY · GAME CUBE · XBOX
Nº 112 - 450 Ptas. - 2,70 €
HOBBY
CONSOLAS
Elige a Los Mejores del Año 2000
¡¡Sorteamos un montón de consolas y juegos!!
¡¡Alucina con lo que viene!!
GRAN TURISMO 3
PHANTASY STAR
SPAWN
DEVIL MAY CRY
METAL GEAR SOLID 2
¡¡Se declara la guerra en las consolas!!
COMMANDOS 2
HOBBY PRESS
8 424094 810017 00112
SENSACIONAL REGALO: CALENDARIO DE INFOGRAMES DE 16 PÁGS.

DOMINAR SU CARÁCTER



Crta. de Rubí, 72-74 - 08190 Sant • Cugat del Vallès • Tel. 93 544 15 00 • Fax 93 589 56 60

Editorial

JUEGOS "MADE IN SPAIN"

Algo está cambiando, y es para bien. Y la suerte es que esta vez nos toca de lleno, que ya era hora. Porque cuando un grupo de programación español es capaz de desarrollar un trabajo tan serio como el que vais a descubrir en el sensacional reportaje de «Commandos 2», es que entramos (y lo decimos sin exagerar en absoluto) en una nueva época dorada para el software español. Los que llevamos más de tres lustros en esto de los videojuegos, todavía recordamos los gloriosos tiempos del Spectrum, con compañías como Dinamic u Ópera Soft, que elevaron a lo más alto el software de producción autóctona.
Es evidente que se siguen produciendo buenos juegos en nuestro país, pero salvo honrosas excepciones como los Bit Managers, ninguno de estos proyectos estaba hasta ahora dirigido al usuario de consola. Y de repente nos encontramos con un título que se está desarrollando de manera simultanea para PS 2 y DC, y que lleva el inconfundible sello de calidad de las grandes superproducciones. Tanto es así que Eidos va a convertir a «Commandos 2» en su buque insignia a nivel mundial para este año. El coto cerrado del PC ha demostrado ser insuficiente para un mercado que, cada vez más, está siendo copado por las consolas.
Desde aquí, queremos instar al resto de compañías de software de nuestro país a que sigan el ejemplo de Pyro Studios, y dediquen gran parte de su esfuerzo a programar para las consolas presentes y futuras. Sabemos que no es sencillo, pero (ahí está el ejemplo) tampoco descabellado. Estamos seguros de que vosotros, los jugadores, lo vais a agradecer.

Sumario

Número 112 www.hobbypress.es/HOBBYCONSOLAS

006 **EL SENSOR**
elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

010 **NOTICIAS**

012 **PERIFÉRICOS**

016 **REPORTAJE COMMANDOS 2**

024 **AVANCE GT3**

026 **PREESTRENO**
- 026 Phantasy Star Online
- 030 NBA 2001
- 032 Blade
- 034 Project Justice
- 036 KO Kings 2001
- 038 Fighting Vipers 2
- 040 Warriors of M&M
- 042 Orphen
- 044 Spawn
- 046 Drácula 2

048 **BIG IN JAPAN**
- 048 Devil May Cry
- 050 18 Wheeler
- 052 Metal Gear Solid 2
- 054 Kessen 2

056 **NOVEDADES**
- 056 El mundo nunca es... (N64)
- 060 RE Nemesis DC
- 064 Dancing Stage Euromix
- 066 Dynasty Warriors 2
- 068 El mundo nunca es... (PS)
- 072 Looney Toones SR
- 074 Capcom vs SNK
- 076 Rayman Revolution
- 080 The Grinch
- 082 Dave Mirra BMX
- 084 Pokemon Trading Card
- 086 Ready 2 Rumble 2
- 088 The Mummy
- 090 Record of Lodoss War
- 092 Tiger Woods / Batman
- 093 Power Rangers
- 094 Time Splitters
- 096 SF3: 3rd Strike
- 098 007 Racing
- 100 Pod 2 / Toy Story 2
- 101 Mr Driller
- 102 Dinosaurio PS 2
- 104 Mickey Speedway
- 106 Star Wars: Obi Wan
- 108 Dino Crisis DC
- 110 Cannon Fodder
- 112 Theme Park World
- 114 F-1 2001 / RC Revenge
- 116 El Dorado / Dinosaurio
- 117 Rainbow Six / Road Rash
- 118 Tom y Jerry

120 **LOS RECOMENDADOS**
exitos.hobbyconsolas@hobbypress.es

123 **LOS MEJORES DEL 2000**

124 **TRUCOS**
trucos.hobbyconsolas@hobbypress.es

134 **ARCADE SHOW**

136 **OTAKU MANGA**

140 **TELÉFONO ROJO**
telefonorojo.hobbyconsolas@hobbypress.es

HOBBY PRESS

Director: Amalio Gómez
Directora de Arte: Susana Lurguie
REDACCIÓN:
Redactor Jefe: Manuel del Campo
Rubén J. Navarro (**Jefe de Sección**), Roberto Ajenjo, David Martínez
DISEÑO Y AUTOEDICIÓN:
Sole Fungairiño (**Jefe de maquetación**), Beatriz Fernández
Secretaria de Redacción: Ana María Torremocha
Colaboradores: Javier Navas, Fco. Javier Gamboa
Corresponsales: Christophe Kagotani (Japón)

Edita: HOBBY PRESS S.A.
Director General: Carlos Pérez
Directora de Publicaciones: Mamen Perera
Directores Editoriales: Amalio Gómez, Tito Klein, Cristina Fernández
Director Comercial: Javier Tallón
Directora de Marketing: María Moro
Director de Distribución: Luis Gómez-Centurión
Director de Producción: Julio Iglesias
Coordinación de Producción: Lola Blanco
Departamento de Sistemas: Javier Del Val
Fotografía: Pablo Abollado
Departamento de Circulación: Paulino Blanco
Departamento de Suscripciones: Cristina del Río, María del Mar Calzada

PUBLICIDAD:
MADRID:
Directora de Publicidad: Mónica Marín, E-mail: monima@hobbypress.es
Jefe de Publicidad: Nuria Sancho
Coordinación de Publicidad: Pilar Blanco, E-mail: pblanco@hobbypress.es
C/ Pedro Teixeira 8, 9ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 902 11 13 15 Fax. 902 11 86 32
LEVANTE: Federico Aurell C/ Transits 2 - 2ª A. 46002 Valencia Tlf. 96 352 60 90 Fax 96 352 58 05
NORTE: María Luisa Merino C/ Amesti 6 - 4º. 48990 Algorta, (Vizcaya).
Tel. 94 460 69 71 Fax 94 460 66 36
CATALUÑA/BALEARES: Juan Carlos Baena, E-mail: jcbaena@hobbypress.es
C/ Numancia 185 - 4º. 08034 Barcelona Tlf. 93 280 43 34 Fax 93 205 57 66
ANDALUCÍA: María Luisa Cobián, C/ Murillo 6. 41800 San Lúcar la Mayor (Sevilla)
Tlf. 95 570 00 32 Fax 95 570 31 18

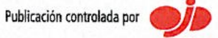
REDACCIÓN: C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid. Tlf: 902 11 13 15 Fax: 902 12 04 48
SUSCRIPCIONES: Tlf. 902 12 03 41 y 902 12 03 42 Fax: 902 12 04 47

Distribución: DISPAÑA. C/ General Perón 27. 7ª planta. 28020 Madrid. Tlf. 91 417 95 30
Transporte: BOYACA. Tlf. 91 747 88 00
Imprime: ALTAMIRA. Ctra. de Barcelona Km.11,200. 28022 Madrid.
Depósito Legal: M-32631-1991
Edición: 3/2001

Argentina. Representante en Argentina: CEDE, S.A. Avda. Sudamérica, 1532. 1290 Buenos Aires. Telf: 302 85 22.
Chile. Iberoamericana de Ediciones, S.A. Leonor de la Corte, 6035 - Quinta Normal. C.P. 7362130 Santiago. Telf: 774 82 87
México. Cade, S.A. de C.V. Lago Ladoga, 220 - Colonia Anahuac. Delegación Miguel Hidalgo. 03400 Mexico, D.F. Tel: 531 10 91
Portugal. Johnsons Portugal. Rua Dr.José Spirito Santo, Lote 1-A. 1900 Lisboa. Telf: 837 17 39. Fax: 837 00 37
Venezuela. Disconti, S.A. Edificio Bloque de Armas. Final Avda. San Martin. Caracas 1010. Telf: 406 41 11

Printed in Spain

Publicación controlada por



Hobby Press es una empresa de **Grupo Axel Springer**



LA QUINTA COLUMNA
Navidades

Ya estamos otra vez en Navidad. Ya sabéis, esa época del año en la que la gente (los que pueden, claro) se reúne con sus seres queridos, se atiborra a turrón, langostinos y cordero y lo intenta pasar lo mejor posible. Seguro que cada uno de vosotros tiene una forma diferente de afrontar estas fiestas, sobre todo los días más señalados, pero ¿os imagináis cómo pasarían la Nochevieja los personajes más famosos de los videojuegos? Vamos a dejar volar la imaginación, que viene bien para la mente, y además es gratis.
Por ejemplo, ¿qué harían Jill Valentine, Chris Redfield, Claire y demás personajes de la saga «Resident»? Pues seguro que se reunirían en una mansión (cuanto más terrorífica, mejor), cenarían un suculento menú de hierbas (rojas, verdes y azules), beberían sprays (de reserva, por supuesto) y después utilizarían a un zombie para echar una partida de tiro al blanco. Y si no se les hace muy tarde, ¡pues a tomar unas copas a Raccoon, qué diablos!.
¿Y nuestro amigo Ryo Hazuki, el de «Shenmue»? Pues como no puede reunirse con toda su familia (con su padre es complicado), se quedaría en casa jugando con su Saturn, y si busca plan, pues intentaría invitar a Nozomi a una fiesta en Dobuita.
Solid Snake, por su parte, se iría hasta Alaska, se encerraría él solo en un iglú, y se pasaría toda la noche hablando por radio con el Coronel Campbell, Naomi, Mei Ling, Meryl y hasta con su hermano Liquid. Ya sabéis, él es así.
De nuestra amiga Lara, qué vamos a contar. Es muy probable que el cambio de año y de siglo le pillara dentro de una pirámide, buscando vete a saber qué, así que tendría que tomarse las uvas...con una momia.
Con el que no hay ninguna duda es con Link. Este, fijo que tendría una invitación para una fiesta...de máscaras. Y seguro que al final acababa siendo el centro de atención en cuanto se marcara un "solo" de Ocarina.

Que lo paséis bien, amigos. Feliz año.

Manuel Del Campo

La película de Lara Croft ya tiene fecha de estreno
¡¡Ya hemos visto las primeras imágenes de Tomb Raider!!

Por fin hemos visto el trailer promocional de la próxima película de Tomb Raider, que será estrenada el 15 de Junio en todo el mundo. Angelina Jolie parece desenvolverse mejor que bien en su papel de Lara Croft (y como podréis observar en estas imágenes "da la talla" de sobra). La película, dirigida por Simon West ("La hija del general") narrará la búsqueda del Escudo de Aquiles, y aunque todavía no está confirmado, podría contar con la participación de su padre, John Voight, en el papel de Lord Croft.



Éste es el perfil (y qué perfil) de Lara Croft para el cine, interpretada por Angelina Jolie, a la que vimos en "Inocencia Interrumpida".

Los más vendidos (U.S.A.)

1	Zelda Majora's Mask	(N64)
2	Final Fantasy IX	(PS)
3	Pokémon Gold	(GB)
4	Grandia 2	(DC)
5	WWF Smack Down 2	(PS)
6	Pokémon Silver	(GB)
7	Mario Tennis	(N64)
8	Tony Hawk's 2	(DC)
9	Shenmue	(DC)
10	Lunar 2 Eternal Blue	(PS)

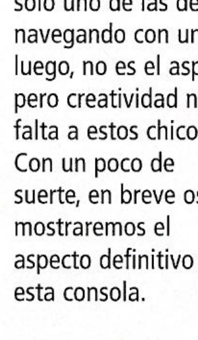
Hobby Consolas capta la atención de la prensa internacional
¡Inmortalizados en una revista japonesa!

A estas alturas no nos vamos a sorprender de nada, pero no deja de ser curioso que hasta la revista oficial de Sega en Japón utilice material publicado por Hobby Consolas. Y es que en su número de Noviembre, aparece la foto que os ofrecimos hace un par de meses, en la que aparecía Ulala bailando en las puertas de nuestra redacción. Da gusto comprobar como hasta en Japón se hacen eco de cualquier acontecimiento que ocurra en nuestra revista, por ínfimo que sea. Por supuesto, aunque no tenemos ni idea de japonés, suponemos que en el pie de foto hablan de que somos la mejor revista del mundo, de que hay que ver qué fotos hacemos...


水口日記。
Vol.10
www.spacechannel5.com/tmn

Los rumores se desatan en internet
¿Será éste el diseño final de XBox?

Ya sabéis que en cuanto una compañía anuncia el desarrollo de una nueva consola, los "artistas espontáneos" que abundan por Internet se lanzan a imaginar posibles diseños y colocarlos en la Red para uso y disfrute de la concurrencia. Pues éste que veis aquí es tan sólo uno de las decenas que podéis encontrar navegando con un poquito de paciencia. Desde luego, no es el aspecto final, pero creatividad no le falta a estos chicos. Con un poco de suerte, en breve os mostraremos el aspecto definitivo de esta consola.



Para participar en esta sección podéis enviar vuestras cartas a la siguiente dirección:
Hobby Consolas. C/ Pedro Teixeira 8, 2ª planta. 28020 Madrid
Indicando en el sobre EL SENSOR.
También podéis enviar vuestros E-mail a: elsensor.hobbyconsolas@hobbypress.es

La polémica del mes: ZELDA

Parece que algunos de vosotros no estáis de acuerdo con la review de «Zelda Majora´s Mask» que os ofrecimos el mes pasado, y pensáis que merecía una puntuación más alta, así que hemos enfrentado una de vuestras opiniones contra la justificación del redactor en cuestión en la polémica de este mes.

a favor

Considero justa la nota de 90 porque...

...Considero fuera de lugar las críticas al comentario de «Majora's Mask» por dos razones. La primera es que me da la sensación de que la mayoría de los lectores que han escrito se han quedado sólo con la parte del artículo que les interesaba. En él dejo muy claro que "tiene unos gráficos alucinantes, una jugabilidad muy ajustada, puzzles interesantes, cientos de enemigos, miles de pequeños detalles y es largo, muy largo, lo que completa un título de una enorme calidad." Por lo tanto, creo que está claramente reflejado que el juego es excelente, y un 90 no me parece una nota como para protestar de esa manera. La segunda razón es que sigo pensando que el primer «Zelda» es muy superior. Os sugiero que desempolvéis el cartucho de «Ocarina of Time», comprobéis que la historia es mucho más interesante, y que el ritmo de juego está más equilibrado. Por supuesto, «Majora´s Mask» tiene grandes aciertos, como las máscaras, y la manipulación del tiempo es sumamente original, pero me reitero en la opinión de que puede no ser del agrado de todos, y me incluyo entre estos últimos.

Rubén J. Navarro

en contra

Considero injusta la nota de 90 porque...

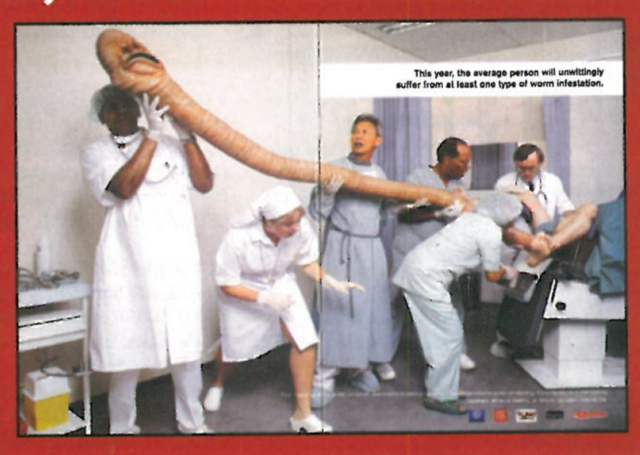
...Sinceramente, creo que la segunda parte del juego más importante de la historia de Nintendo 64, pese a que recibió una crítica positiva en líneas generales, fue tratado injustamente.
Es cierto que quizá no alcanzara las impresionantes cotas de su predecesor, «Ocarina of Time», principalmente debido a que su argumento no era tan envolvente y a algunos se les podía atragantar tanto cambio en el tiempo. Sin embargo, el revolucionario concepto de juego que nos ofrece «Majora's Mask», muy atractivo de por sí, así como la enorme calidad técnica que, como buena obra de Miyamoto -aunque sólo fuera en tareas de supervisión- siempre atesora, no merecían como recompensa una nota de tan poco calibre como fue ese 90.
Además, teniendo en cuenta la relativa escasez de títulos que actualmente pueblan el catálogo de la 64 bits de Nintendo, «Majora's Mask» se ha convertido en el mejor juego para Nintendo 64 de estas Navidades, sin duda una compra ineludible para todo usuario que se precie.

Enrique de Frutos

La publi del mes

Con tanta chuchería, te van a salir lombrices

Además de poner nuestro estómago del revés, la publicidad inglesa del próximo «Worms» nos previene de las infecciones de gusanos en estas fechas. Bueno, como el juego es online, siempre podremos preguntarle a nuestro amigo cómo ha conseguido sentarse después de la intervención. Y claro, luego nos queda el bonito efecto que hacen estas "criaturitas" sobre la pared del comedor, siempre y cuando a nuestras madres no les de una taquicardia...



SUBEN

- **COMMANDOS 2.** Es español, uno de los mejores juegos de estrategia de la historia y muy pronto llegará a DC y PS2. El juego de Pyro es DESLUMBRANTE, y en este número podréis saberlo todo sobre él.
- **PLAYSTATION 2,** que este mes nos brinda nuevos adelantos de lo que serán sus títulos más fuertes: GT 3 y MGS 2
- **LAS CAMPAÑAS NAVIDEÑAS,** un año más las compañías "asaltan" los medios de comunicación con los anuncios más originales y divertidos para sus juegos.

BAJAN

- **ALGUNOS TÍTULOS DE PS 2,** simples conversiones de juegos de PSX, que ni siquiera ofrecen mejoras técnicas importantes.
- **LOS LANZAMIENTOS DE ESTE MES,** después de la tempestad del mes pasado, viene la calma.

Mola

• La WebCam de DC. Con ella podré ver la cara que se le queda a un japonés tras darle una paliza en el «Quake 3».
Sí, para cara la que vas a poner tú cuando después te declaren la guerra virtual un millón de usuarios japoneses.

• Que haya cerrado mi primo su bar, y nos podamos quedar la recreativa del «Virtua Tennis» hasta enero.
Ya, así que lo del incendio accidental y tu idea del cierre del bar fue casual, ¿no? ¡Que a mí no se me escapa nada, chavalote!

• El número 111. El mejor número de todos.
Claro, porque nuestro lema es "vamos a hacer un número mejor que el anterior y peor que el siguiente".

• La tarifa plana de Dreamcast. Por fin podré estar todo el tiempo que quiera navegando, sin límite. ¡Aúpa Dreamcast!
Oye, a ver si vas a arruinar ahora a los de Telefónica conectándote 24 horas al día.

• El nivel que está mostrando Dreamcast, razón por la que me la acabo de comprar.
¡Eso es un tipo coherente! Primero espera a ver cómo funciona y luego actúa! ¡Menudo broker!

• El «Virtua Tennis», que gracias a él me he interesado por la Copa Davis.
Si claro, y la victoria de España no ha influido en nada ¿no?

• El anuncio de «MSR» ¡Si cuando lo vi creí que eran carreras de coches reales!
Es que eran reales. ¡estabas viendo el anuncio de BMW, majete!



Ni fu ni fa

• Aunque entendí más o menos lo que decían los personajes de Shenmue, doblado al castellano lo habrían dado un Oscar.
Querrás decir un Goya, y en cuanto a lo de más o menos ¿Te enteraste realmente de qué iba o todavía te estás preguntando qué demonios hace ese tío dando vueltas durante días como un loco?

• Que me compre la GBC y a los dos días digan que va a salir la GBA. En fin, me la tendré que comprar también.
Claro, pero si vuelves a esperar otros 10 años a comprártela, te volverá a pasar lo mismo.

• Que a pesar de ser muy buenos, el FIFA 2001 y el ISS 2001 son casi igual de buenos.
Bueno, son tan buenos que ambos proporcionan momentos muy buenos (¡Vaya lío!)

• Que haya denunciado varias veces a una tienda pirata, y ésta siga vendiendo juegos como si nada.
Hombre, si lo denuncias en el Tómbola.

Los más vendidos (España)

1	Zelda Majora's Mask	(N64)
2	Pokémon Pinball	(GB)
3	Gran Turismo 2	(PS Platinum)
4	Metrópolis Street Racer.	(DC)
5	Shenmue	(DC)
6	Driver 2	(PS)
7	Pokémon Amarillo	(GB)
8	Tekken Tag Tournament	(PS2)
9	FIFA 2001	(PS)
10	Mario Tennis	(N64)

Datos proporcionados por Centro Mail.

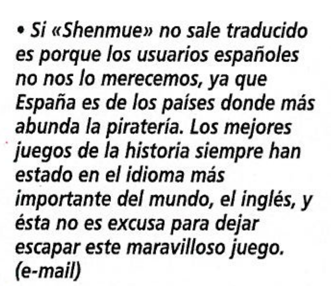
Los más vendidos (Gran Bretaña)

1	WWF Smackdown 2	(PS)
2	Who Wants To Be A Millionaire	(DC, PS)
3	FIFA 2001	(PS, PS2)
4	The World Is Not Enough	(N64, PS)
5	Driver 2	(PS)
6	Pokémon Pinball	(GBC)
7	Medal of Honour: Underground	(PS)
8	Pokémon Yellow	(GB)
9	Tomb Raider: Chronicles	(PS, DC)
10	Tony Hawk's 2	(GBC, PS)

Los más vendidos (Japón)

1	Tales of Eternia	(PS)
2	Rockman X5	(PS)
3	Banjo & Tooie 2	(N64)
4	Tenchu 2	(PS)
5	Patlabor Game Edition	(PS)
6	Quiz Ah My Goddess	(DC)
7	Custom Robo V2	(N64)
8	Love Hina 2	(PS)
9	Shin Megami Tensei	(GB)
10	Winning Eleven 2000	(PS)

¿Y tú qué opinas?



Por la cantidad de e-mails y cartas que nos habéis enviado, parece que la polémica del mes pasado ha tenido una gran relevancia entre vosotros. Aquí tenéis una pequeña muestra de vuestras opiniones:

• Sería pecado no tener el mejor juego para Dreamcast. Es como no tener el «GT» teniendo una PlayStation, o no tener el «Donkey Kong» teniendo una GBC. Esos maravillosos «Zelda» o «Final Fantasy» de SNES estaban en inglés y nadie se quejaba. Eran tan buenos que no importaba el idioma. Igual pasa con «Shenmue». (Blado)

• Que no venga doblado al castellano es una lástima. Pero que ni siquiera esté traducido ha sido un enorme error por parte de Sega. Da pena ver cómo juegos malos son traducidos, y verdaderos juegazos como «Shenmue», «Vagrant Story» o «Zelda 64» están en inglés. Aún así, no se puede dejar escapar un juego como éste, ya que es el primer juego que indica el verdadero salto a los 128 bits, a la Nueva Generación. (Dart)

• A mi entender, sería una barbaridad que los usuarios de DC no disfrutaran de este juego porque les impide comprárselo el hecho de que esté en inglés. Desconozco los motivos por los cuales Sega no ha traducido el juego, pero de llevarla a cabo quizás no les hubiese dado tiempo a sacarlo en Navidades. Si no recuerdo mal, «Ocarina of Time» no se puso a la venta en español también por este motivo, y aún sin traducir, resultó ser una maravilla. (Miguel Ángel Pérez Gutiérrez)

"Da pena ver cómo juegos malos son traducidos y juegazos como «Shenmue» no"

• Un juego como «Shenmue» tendría que haber estado por lo menos subtitulado al castellano. Hubiera sido el juego perfecto si las voces de Ryo y demás personajes se hubieran doblado a nuestro idioma. ¿Que si merece la pena comprarlo estando en inglés? Sería de locos tener una DC y no poseerlo, de hecho yo lo haría, pero sabiendo que pierde parte de su encanto, que no es poco. (Miguel Ángel Romero)

• Si «Shenmue» no sale traducido es porque los usuarios españoles no nos lo merecemos, ya que España es de los países donde más abunda la piratería. Los mejores juegos de la historia siempre han estado en el idioma más importante del mundo, el inglés, y ésta no es excusa para dejar escapar este maravilloso juego. (e-mail)

• Creo que «Shenmue» es, si no el mejor, al menos uno de los mejores juegos de la historia. El "handicap" del inglés no es suficiente razón para no comprárselo. En vez eso, para que Sega se dé cuenta y traduzca los otros, lo que tendríamos que hacer es mandar, nuestra opinión a Sega. (e-mail)

Y para el mes que viene: ¿Qué os han parecido los primeros juegos de PS 2?

Sony vendió casi 20.000 unidades el día del lanzamiento de la consola

Gran expectación en la salida de PlayStation 2 al mercado



El pasado 23 de Noviembre, el Centro Mail de la calle Preciados (Madrid) abrió sus puertas a las 22:00 horas para poner (por fin) a la venta en nuestro país la nueva consola de Sony, PlayStation 2. La expectación causada fue tal, que los más de 100 impacientes usuarios que acudieron llegaron hasta 12 horas antes de que la tienda abriera al público, con el único fin de convertirse en el primer poseedor de una PlayStation 2 en España.

Al final el honor se lo llevó un asturiano llamado Manuel Fernández, quien posaba así de sonriente junto a James Armstrong (Consejero Delegado de SCEE). Tras nuestro amigo Manuel, fueron casi 20.000 personas las que adquirieron la máquina de Sony por toda España en un sólo día, por supuesto agotando las existencias de todas las tiendas del país.



(por Rubén J. Navarro)

Las razones reales por las que **Electronics Arts** se ha negado hasta ahora a programar para Dreamcast siguen siendo desconocidas. Sí, sí, ya sabemos que la excusa habitual es que la máquina no tiene potencial, pero el caso es que Microsoft (o sea, el "tío Billy") ha conseguido (nos imaginamos cómo) convencer a la poderosa EA para que desarrolle juegos para **Xbox**. Y la compañía americana no se anda con chiquitas: en estos momentos van camino de sus grupos de programación 500 kits de desarrollo que van a emplear para crear, por ahora, al menos 10 juegos para el lanzamiento. Entre ellos podremos encontrar títulos tan "originales" como (ejem) KO Kings, Madden 2001y SSX. ¡Y nosotros que esperábamos juegos específicos para la máquina...! Los que están que lo tiran son los de **Nintendo**, que planean producir ¡más de 24 millones de **GBA** a lo largo del primer año! En su lanzamiento, la consola costará alrededor de 16.000 pesetas y habrá al menos 10 títulos disponibles. Entre ellos, el que más nos ha llamado la atención hasta ahora es la versión portátil de **Silent Hill**, de la que tengo nuevos detalles. Por lo visto va a ser compatible con el nuevo Adaptador Móvil, y permitirá que nos bajemos nuevos escenarios de Internet usando un teléfono móvil. Por cierto, que me he enterado a última hora que es muy probable que los usuarios japoneses de **Phantasy Star Online** tengan que pagar por jugar, estilo PlayOnline. Las tarifas oscilarían entre las 700 pesetas (un mes) y las 1800 (tres meses), aunque los primeros 30 días son gratuitos. ¿Qué tendrá pensado Sega Europa al respecto? Ya os contaremos...

VIÑETA CONSOLERA



la web de moda

En esta ocasión os vamos a recomendar que os paséis por estos dos espectaculares sites de Ubi Soft, el primero de ellos el del juego de la película de Disney "Dinosaurio", y el segundo, el de «Rayman 2». No os los perdáis.

http://www.ubisoft.es/productos2/dino/dino.htm
http://www.ubisoft.es/productos2/rayman2/fs_ray2.htm

Así que pasen 5 años...

Un inicio prometedor

El número de Enero de 1996 no sólo presagiaba un año lleno de novedades, sino que se avanzaba el futuro de N64 (entonces Ultra 64) con un reportaje de sus mejores juegos. La lucha volvía a ser protagonista (todos los años por estas fechas se impone eso de los golpes) de la portada, y para que no se os escapase ningún número de vuestra revista favorita, os regalábamos un sensacional calendario gigante. Como veis no hemos perdido las buenas costumbres.



No Mola

• Que me tenga que ligar a la del videoclub para poder jugar a PlayStation 2.
Anda fantasma, ¿no será al reves, que te has tenido que comprar una PS 2 para ligarte a la del videoclub?

• Que todos los que se quejan del precio de PS2 no recuerden que Saturn salió a la venta por 80.000 ptas. Eso si que era un susto.
Es que a lo mejor ellos también se quejaron en su momento de ese precio.

• El nivel de calidad de algunos juegos que han salido con PS2.
Y no es por dar nombres, ejem, pero algunos se están luciendo, sí.

• Que el «Shenmue» este ambientado en 1986, y su protagonista tenga una Saturn...
Claro, porque es un juego HISTÓRICO... en todo los sentidos.

• No mola que pongas un anuncio en la web de Hobby Consolas y nadie se interese.
Hombre, es que la cría salvaje de caracoles austro-húngaros no es muy popular por aquí.

• Que no toquen PS2 en los cromos de los Phoskitos.
Si claro, ni en las máquinas de bolitas de veinte duros ¡no te digo!

• Tener a un amigo que tiene a Mew, y no me diga dónde lo consiguió.
¿¿Como?? Ahora mismo llamo al FBI para que le apliquen alguna tortura china.

• Que mi novia me pida que le regale una PSOne teniendo yo una Dreamcast.
Peor sería que te pidiera que le regalaras tu Dreamcast...

• Que la revista se retrase tanto algunos meses.
Pero a que esos meses la coges con más ganas ¿eh?

• Que no hagáis más campeonatos de videojuegos, qué tiempos aquellos...
¿De qué tipo? ¿Para ver quién tiene más? ¿Quién sabe más? Sé más claro...

HAN COLABORADO EN ESTE SENSOR:
Manuel Selma García, Javier Valdivia, Rafael Giner, Juan Antonio, Rubén Gamero, David García Morán, Victor Maltrana Navarro, Pepe, Jedi Knight, Nacho Cillero Calvillo, Jesús Herreros Ruiz, David Martín Mayoral, KERO19, Bece y dos e-mails enviados desde un móvil.



Sega regala el pack a los usuarios registrados en Dreamarena

Ya hemos jugado a «Planet Ring» con el nuevo Micrófono de Dreamcast

Como os comentamos el mes pasado, Sega regala, a todos los usuarios que suscriban la nueva Tarifa Plana para la conexión a Internet a través de Dreamarena, un pack que incluye el juego «Planet Ring» y el nuevo Micrófono que permite enviar mensajes de voz a través de la red. Pues bien, ya hemos jugado unas cuantas partidas a este divertido título, así que vamos a explicaros cómo funciona.

En principio, lo primero que debéis hacer es daros de alta en el propio juego y crearos un personaje, utilizando un número de serie personal (así que no se lo deis a nadie) que se incluye junto a las instrucciones del juego. Después de esto, nos conectamos y comenzará el juego, que transcurre en un pequeño planeta cuya superficie alberga 4 mini-juegos, aunque más adelante probablemente podremos acceder a otros nuevos. Nosotros nos introducimos en el que queramos, y esperamos a que alguien se una a nosotros para iniciar una partida. Los mini-juegos incluidos son los siguientes:

Dream Dorobo: Un laberinto en el que participan 2 jugadores. Uno de ellos controla al personaje, y debe coger ítems y esquivar a los enemigos, aunque tiene un campo de visión muy reducido. El otro jugador, en cuya pantalla aparece el laberinto completo, debe guiarle con la ayuda del Micrófono, que permite que ambos hablen al mismo tiempo.

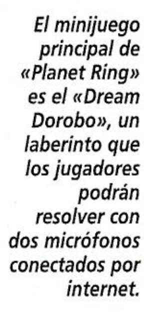
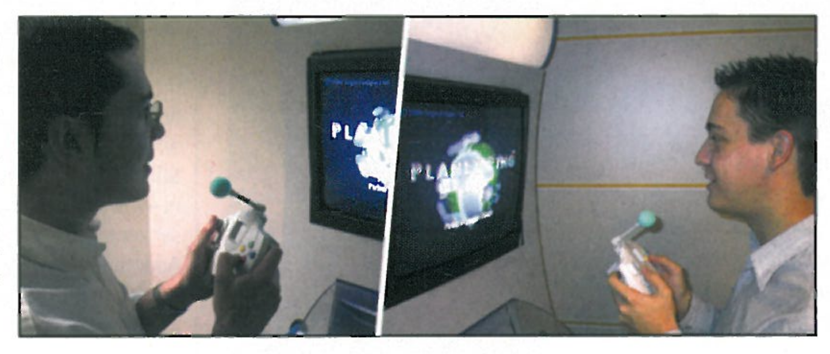
Soar: Permite jugar entre 2 y 32 personas simultáneamente, y dispone de tres modos de juego en los que vamos montados en una especie de globo aerostático. En el primero hay que hacer explotar todos los globos del adversario, el segundo es una carrera en un mapeado vertical, y el tercero una carrera a tres vueltas.

El desarrollo de todos los minijuegos está basado en la participación on line de varios jugadores.

Ball Bubble: Entre 1 y 4 jugadores pelean en una superficie dividida en cuatro colores en la que caen bolas cada cierto tiempo. Tenemos que conseguir que las bolas caigan por nuestro lado para darnos puntos, y para ello podemos elevar o hacer agujeros en el terreno donde caen.

Splash: Es una versión del clásico "Hundir la flota" en el que tenemos que acabar con los barcos rivales, con la dificultad de que no vemos dónde están situados.

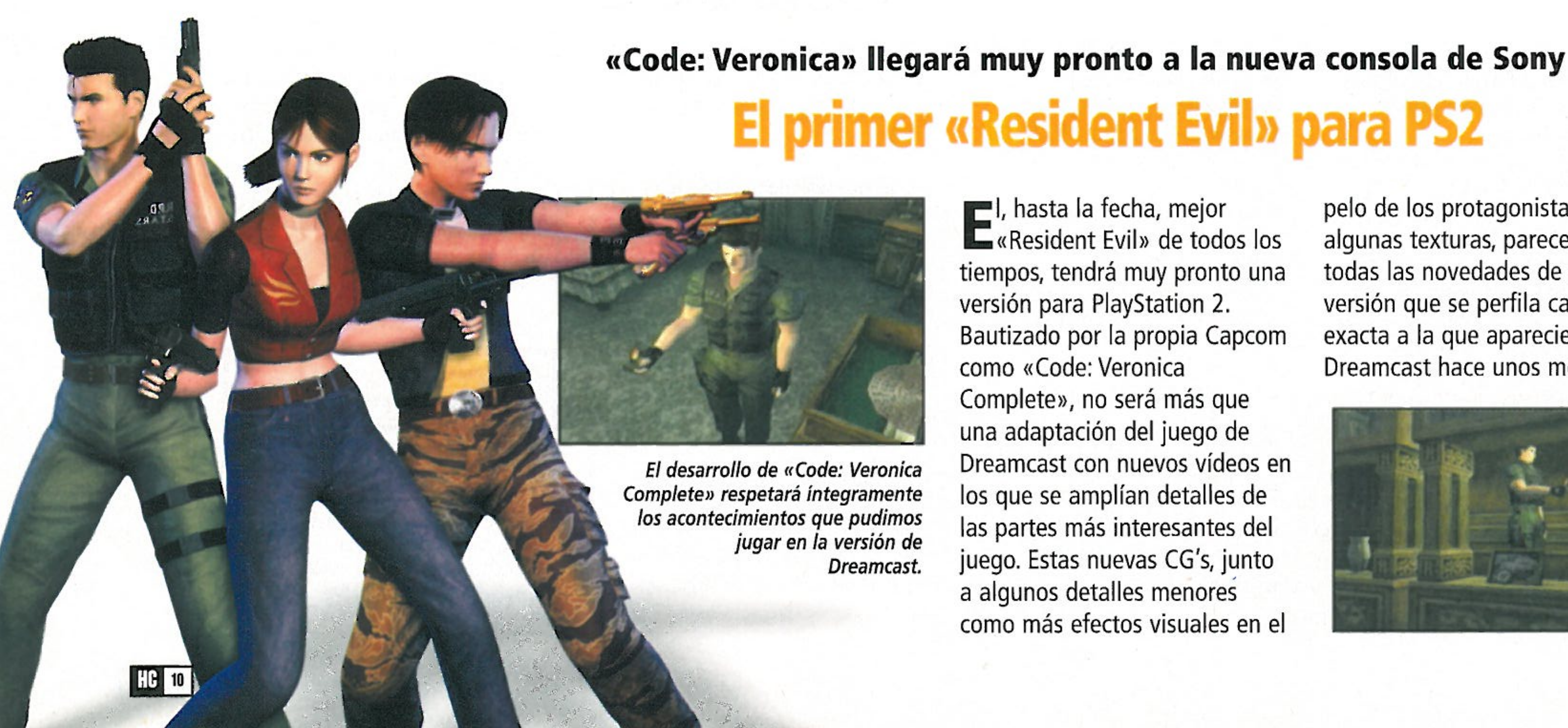
Los juegos resultan curiosos y entretenidos, y aunque debido a sus especiales características no los vamos a puntuar, nos ha parecido un excelente medio para que Sega premie a sus usuarios registrados.

El minijuego principal de «Planet Ring» es el «Dream Dorobo», un laberinto que los jugadores podrán resolver con dos micrófonos conectados por internet.

«Code: Veronica» llegará muy pronto a la nueva consola de Sony

El primer «Resident Evil» para PS2



El desarrollo de «Code: Veronica Complete» respetará íntegramente los acontecimientos que pudimos jugar en la versión de Dreamcast.

El, hasta la fecha, mejor «Resident Evil» de todos los tiempos, tendrá muy pronto una versión para PlayStation 2. Bautizado por la propia Capcom como «Code: Veronica Complete», no será más que una adaptación del juego de Dreamcast con nuevos vídeos en los que se amplían detalles de las partes más interesantes del juego. Estas nuevas CG's, junto a algunos detalles menores como más efectos visuales en el pelo de los protagonistas y en algunas texturas, parecen ser todas las novedades de una versión que se perfila casi exacta a la que apareciese en Dreamcast hace unos meses.



Goku continuará sus aventuras en los 128 bits de Sega

Infogrames desarrollará nuevos juegos de Dragon Ball



La compañía gala, imparable en su expansión, acaba de adquirir los derechos para desarrollar juegos de consola basados en Dragon Ball, que vendrán a sumarse a los ya existentes para Super Nintendo, Megadrive y PlayStation. De momento, se ha anunciado una entrega para Dreamcast, aunque se desconoce para qué consolas aparecerán los siguientes juegos. La verdad es que era algo que todos los aficionados a Goku y compañía esperábamos desde hace tiempo, ¿verdad?

El popular personaje de Ubi protagoniza un curso de idiomas

Ahora Rayman es profesor de inglés



Dirigido a los más pequeños, Ubi acaba de lanzar «Rayman Junior» para PlayStation, uno de los pocos juegos educativos para consola. Tomando como base su primer plataformas, Rayman protagoniza un curso de inglés para principiantes en el que podremos aprender el vocabulario básico de hasta 15 situaciones de la vida cotidiana, como los números o las partes de nuestro cuerpo. Además, el juego saldrá a la venta a un precio muy asequible, así que los peques ya no tienen excusa para no aprender ingles .

Internet on line

INFOGRAMES NO PARA DE CRECER

La compañía Infogrames ha comprado Hasbro Interactive y Games.Com, un portal de juegos online. La operación, cuyo coste ha ascendido a 100 millones de dólares (ahí es nada) permitirá al gigante francés desarrollar juegos en exclusiva basados en todas las franquicias de Hasbro. De esta manera, pasan además a ser propiedad de Infogrames la marca Microprose («Civilization»), el legendario nombre de Atari y sus juegos («Centipede», «Pong») y Wizards of the Coast («Dungeons & Dragons» y «Magic:TG»). La adquisición de Games. Com permitirá a los visitantes jugar con más de 30 juegos online como «Monopoly», «Scrabble» o «Risk».

SEGA SE MOVILIZA

Sega ha firmado un acuerdo con Motorola para producir juegos para su nueva generación de teléfonos móviles. Estos nuevos modelos permitirán a los usuarios cargar varios juegos simultáneamente y tendrán pantalla en alta resolución para proporcionar una adecuada calidad gráfica. De momento, Sega no ha proporcionado pista alguna acerca de los juegos que podremos ver en formato WAP.

FINAL FANTASY YA TIENE COMPOSITOR

Columbia Pictures y Square Pictures han elegido a Elliot Goldenthal ("La Esfera") para que se encargue de componer la banda sonora de la película de Final Fantasy. Es evidente que Nobuo Uematsu, encargado de la música de todos los «FF», está demasiado ocupado con los capítulos «X» y «XI» como para hacerse cargo del proyecto.

SILENT HILL 2 YA TIENE FECHA DE SALIDA

Konami ha confirmado las fechas de lanzamiento en EE. UU de varios juegos para PS 2, así que sacad la agenda y tomad buena nota: «Dance Dance Revolution» (febrero), «Shadow of Destiny», «Ring of Red» y «Zone of Enders» (marzo), y el esperadísimo «Silent Hill 2» (agosto). ¡Paciencia que están ahí mismo!

HC News

«LOS SIMS» PARA XBOX.

El acuerdo entre Microsoft y Electronics Arts comienza a dar sus frutos: EA ha dado casi por confirmado que sus equipos de desarrollo ya preparan una conversión para Xbox de su popular «The Sims», uno de los juego más vendidos hoy por hoy en PC. Buenas noticias sin duda para todos los amantes del "simulador de vida".

MAS VALE PREVENIR...

Con el negocio que se han montado algunos en Internet registrando nombres de posibles continuaciones de juegos y películas exitosas, Ubi Soft ha querido adelantarse y ha registrado el dominio www.Grandia3.com. Por supuesto, esto indica que ya están preparando el siguiente juego de la saga. A nosotros nos parece muy bien, pero ¿cuándo llegará a nuestro país la segunda parte?

PHANTASY STAR ONLINE RECIBE EXCELENTES CRITICAS.

La prestigiosa publicación japonesa Famitsu ha puntuado con tres nueves y un diez a «Phantasy Star Online» para DC. Todo lo contrario que «The Bouncer», el esperado juego de Square para PS2, que ha tenido que conformarse con dos sietes en algunos apartados.

EL DISCO DURO DE PS 2 COMIENZA A DAR JUEGO.

Ya conocemos el nombre del primer juego de PS 2 que utilizará el disco duro de la nueva consola: se llama «A-Train», y su fecha de lanzamiento en Japón está prevista para el 8 de marzo. Además, será compatible con la impresora USB Popegg.

SEGA EUROPA CAMBIA DE PRESIDENTE.

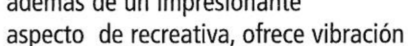
Jean Francoise Cecillon, CEO de Sega Europa, ha renunciado a su puesto como responsable de la compañía. Desde el momento en que leáis estas líneas, será Isao Okawa, CEO de Sega Japón, el que asuma el control de la filial europea.

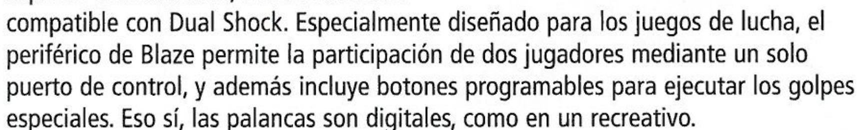
Plug & Play

PLAY STATION CON ALMA DE RECREATIVA

Un nuevo mando digital para la consola de Sony

Twinshock arcade es el nombre de un nuevo mando de control para la consola de Sony que, además de un impresionante aspecto de recreativa, ofrece vibración





compatible con Dual Shock. Especialmente diseñado para los juegos de lucha, el periférico de Blaze permite la participación de dos jugadores mediante un solo puerto de control, y además incluye botones programables para ejecutar los golpes especiales. Eso sí, las palancas son digitales, como en un recreativo.

MAS MEMORIA PARA TUS JUEGOS DE DREAMCAST

4 Tarjetas en 1 por gentileza de Skillz

MundoAsia acaba de poner a la venta una nueva línea de periféricos de Skillz que incluye esta tarjeta de memoria para la consola de Sega. La VMU, que cuenta con 4 megas sin compresión, nos permite además conectarnos a un PC y descargar nuestras partidas gracias al kit de conexión que incluye. Cada vez que queramos cambiar de tarjeta, basta con pulsar un botón en el frontal y multiplicar el espacio de nuestra tarjeta. Ya sabéis, el mejor modo de guardar en un solo periférico las partidas de todos vuestros juegos

UN PERIFÉRICO DE CINE

Un mando a distancia para el DVD de PS2

Adelar distribuye este mando a distancia para poder disfrutar al máximo de las películas en DVD para PS2. Compuesto por una sensor infrarrojo (que además incluye un nuevo puerto para poder conectar un pad de control) y un mando inalámbrico con las funciones de un reproductor convencional se convierte en la opción ideal para equiparar nuestra consola a cualquier video DVD. Este periférico, que necesita pilas, también se encuentra retroiluminado para mayor comodidad de uso a oscuras, es de Pelican, y ya está disponible en tiendas especializadas.



Mc Laren se pasa a las 128 bits

El volante de la F1, ahora en DC y PS2

No sólo es el primer volante en incorporar vibración también en los pedales, sino que el Mc Laren Steering Wheel es el pionero en aparecer simultáneamente para las consolas de nueva generación. Con palanca de cambios y freno de mano dispuestos por separado, las prestaciones de este volante son un diseño robusto y una sensibilidad analógica bien ajustada. Además, en el caso de PS2, también permite compatibilidad total con el Neg Con de Namco. Su precio, por debajo de las **12.000 ptas.**

PORTÁTIL SOBRE RUEDAS

"Adapta" tu Game Boy al coche

Por menos de **1000 pesetas** ya os podéis hacer con este adaptador de corriente para Game Boy Pocket y GBC. Con más de 2 metros de cable, para evitar accidentes, el adaptador de Piranha se encuentra disponible en varios colores transparentes y es la solución ideal para terminar de una vez con esos viajes aburridos en el asiento de atrás del coche. ¡Y basta con enchufarlo a la salida del encendedor y ponerse a jugar!

Recomendados

Volantes:
PSX: Ferrari Modena 360 ★★★★★
PSX: Flexiline Motor Racer ★★★★½
N64: Top Drive 429 ★★★★½
N64: Formula Race Pro ★★★★
DC: McLaren S. Wheel ★★★★½

Pistolas:
PSX: Blaze Falcon ★★★★★
PSX: Assassin Nu-Gen ★★★★★
N64: No disponible
DC: Pumpaction Blaster ★★★½

Tarjetas de memoria:
PSX: Blaze 4MB ★★★★
PSX: Sony Memory card ★★★
N64: Nintendo controller pak ★★★★
N64: Memory Pak x 32 ★★★★
DC: VMU ★★★★½

Pads de control:
PSX: Dual Shock ★★★★★
PSX: Saitek PX 3000 Tilt ★★★★★
N64: Nintendo Controller ★★★★
N64: Dual Arcade Joystick ★★★½
DC: Dream Controller ★★★½

Rumble Pak:
PSX: No disponible
N64: Tremorpak Plus ★★★★
N64: Joltpack Joytech ★★★
DC: Vibration Pack ★★★

La puntuación máxima es de 5 estrellas.

Pack Dreamcast exclusivo en Tiendas Telefónica por 32.900 ptas.

CHUCHU ROCKET!

El primer juego on-line para consola.

DREAMCAST.

La consola más poderosa del planeta: 128 bits, 3.000.000 de polígonos por segundo, 64 canales de sonido e Internet.



DREAMCAST KEYBOARD.

La mejor herramienta para navegar por Internet, mandar e-mails o entrar al chat.

DREAMCAST CONTROLLER.

Diseño ergonómico. Control digital.
Máxima precisión.
Dos puertos de expansión.

Consola Dreamcast + Mando de Control + Teclado + Juego ChuChu Rocket!

Y ADEMÁS TE REGALAMOS EL PERIFÉRICO DREAMCAST MICROPHONE Y EL JUEGO PLANET RING.

SÓLO TIENES QUE CONTRATAR
TU TARIFA PLANA DE *Telefónica*
EN LA TIENDA TELEFÓNICA.
Y POR SER NUESTRO CLIENTE
MEJORAREMOS TU LÍNEA.



Con la Tarifa Plana podrás jugar on-line de 18:00 h a 08:00 h, de lunes a viernes, y 24 horas los sábados, domingos y festivos de carácter nacional. Esta promoción es válida hasta fin de existencias.

El mando de control no se incluye con el Dreamcast Microphone.

la tienda



Kiosco



Nintendo Acción te regala el video con las novedades de Nintendo

Nintendo Acción

Majora´s Mask, Mario Tennis, Mario Party 2, Donkey Kong Country...Están todos en el vídeo que te regala este mes Nintendo Acción. Una cinta de 25 minutos en la que vas a disfrutar con los últimos títulos disponibles para Nintendo 64 y Game Boy. En la revista, el tema estrella es de nuevo Pokémon.

Incluyen un súper reportaje en el que analizan todos los juegos disponibles y toman contacto con las nuevas ediciones Oro y Plata. Los estrenos más destacables son Mickey´s Speedway USA (regalan 20 cartuchos) y Trading Card.

En el suplemento Revista Pokémon publican las últimas entregas de las guías de Pokémon Snap y Pokémon Amarillo, además de los primeros trucos para Pokémon Trading Card.

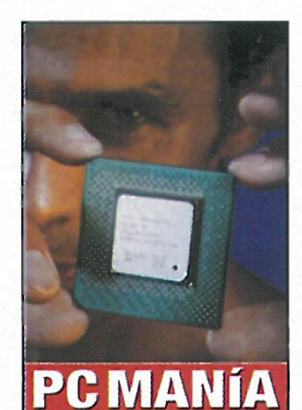


Revista oficial Dreamcast Vuelve un clásico del terror

Dreamcast

El final de año le depara a la Revista Oficial Dreamcast una invasión de zombies, que vienen dispuestos a aterrorizar a todos sus lectores para celebrar el estreno de Resident Evil 3: Nemesis. Además, la sección de novedades nos acerca títulos como Dino Crisis, Capcom vs SNK, UEFA Dream Soccer o Jedi Power Battles.

El número 13 de la revista presenta también un reportaje que se asoma al futuro para adelantar diez títulos que triunfarán en el 2001. En el apartado práctico, los usuarios de Dreamcast encontrarán también un reportaje sobre la llegada de la tarifa plana, así como amplios especiales de la Guía de Compras y la sección de Trucos. El DreamOn incluye este mes seis demos jugables, con títulos como Super Runabout o Speed Devils Online entre ellos.



PC Manía más páginas, más productos analizados

PC Manía

PC Manía sigue aumentado su número de páginas y productos analizados. Este mes, de cara a las Navidades, analiza decenas de productos de última generación, entre ellos los mejores PDAs del mercado. Los fanáticos de la tecnología encontrarán en el profuso informe de Pentium 4 la mejor forma de estar a la última en cuanto a procesadores, uno de los muchos otros reportajes interesantes que hay en este número. Y, de regalo, dos CDs: una aplicación completa de Data Becker para crear MP3 y el famoso y esperado Top Shareware, para los que quieren exprimir al máximo su PC.

PlayManía te explica cómo es el DVD de PS2

PlayManía

En este número, PlayManía analiza las prestaciones del reproductor de vídeo DVD de PS2 y te explica qué necesitas para sacarle el máximo partido a las posibilidades de este extraordinario sistema de vídeo doméstico. Además, tu revista preferida de PlayStation analiza todas las novedades para las consolas de Sony, sin olvidarse de juegos tan esperados como Tomb Raider Chronicles, tan de moda como The Grinch o con tanto futuro como Vanishing Point. Todo ello, junto a guías del calibre de Driver 2, Esto es Fútbol 2 y Alien Resurrección y trucos para los mejores juegos del momento. Y de regalo, un suplemento de 36 páginas con todos los juegos y periféricos de PlayStation y PlayStation 2 comentados y puntuados. Todo lo que necesitas saber para hacer con garantías tus compras navideñas.

Lo mejor del 2000





Comienza un nuevo año (un nuevo siglo, un nuevo milenio…) y Micromanía te presenta las novedades que podrás disfrutar desde estas Navidades durante todo el mes de Enero. Además, Micromanía ha preparado un especial en el que podrás encontrar algunos de los juegos y periféricos más recomendables que han aparecido a lo largo del año 2000, para que completes tu colección con algunos de los títulos indispensables de los últimos doce meses. En el nuevo número de Micromanía, podrás encontrar juegos como Giants, No One Lives Forever, Shenmue, Tomb Raider Chronicles, Pro Rally 2001, Aiken's Artifact y muchos más, junto a un montón de Patas Arriba, así como tus secciones favoritas, noticias, reportajes y avances de todo lo que nos espera en los próximos meses.

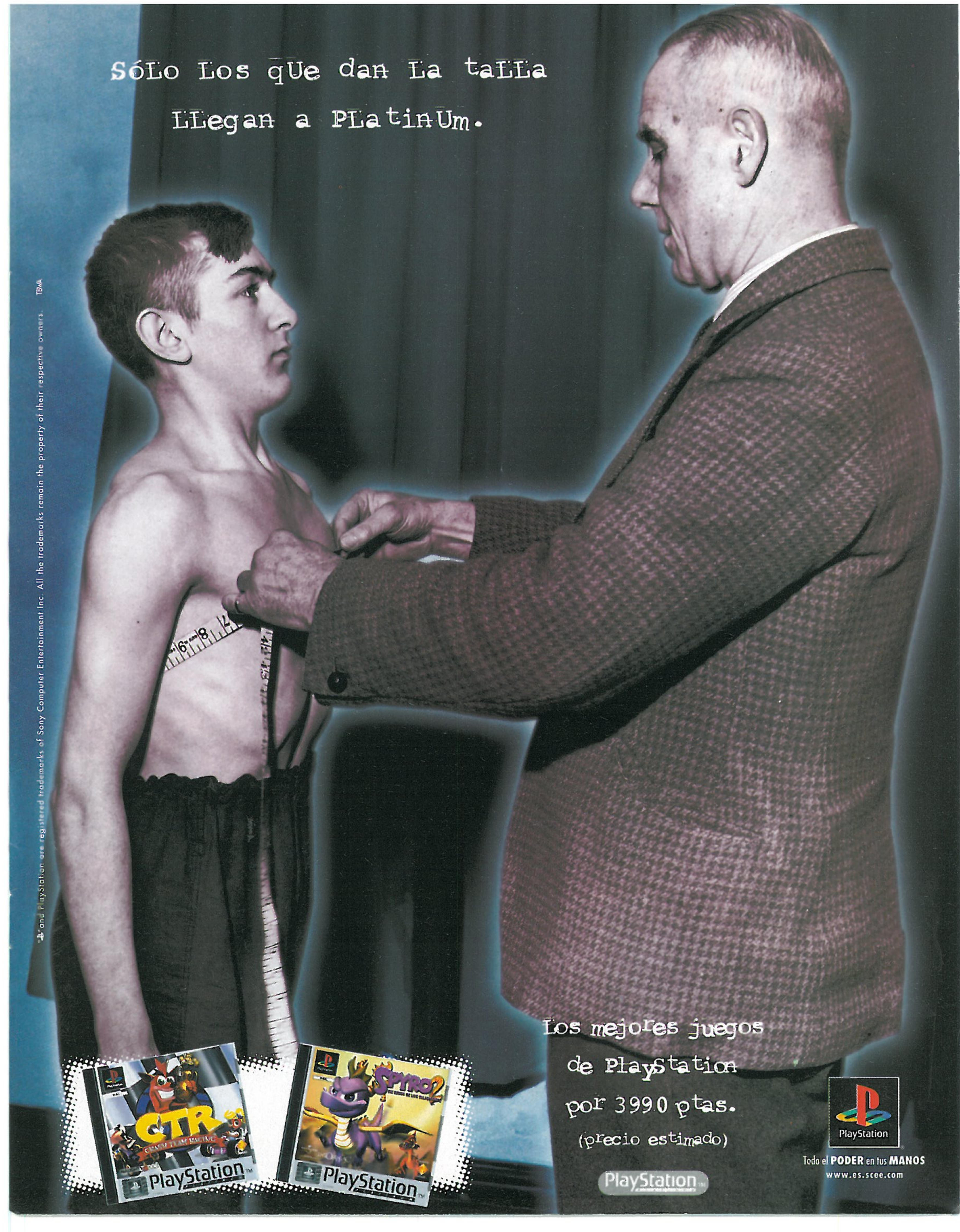
Vuelve Lara Croft

Juegos & Cía



Aprovechando que las navidades las tenemos encima, qué mejor momento para hablar de Lara Croft y de su última aventura para PC, Dreamcast y PlayStation. Por si esto te parece poco, iniciamos la solución paso a paso de «Tomb Raider Chronicles» en las mágicas calles de Roma.

En el reportaje especial hablamos de los mejores juegos de velocidad, con más de 25 títulos comentados que comparten su pasión por el asfalto, la tierra y los motores. ¡Ah!, y de regalo, un cómic exclusivo basado en el juego de PC «Crimson Skies» acompañado de un precioso póster doble. ¡Y sólo por 375 ptas.! ¡Feliz Navidad!


Sólo los que dan la talla
llegan a Platinum.
Los mejores juegos
de PlayStation
por 3990 ptas.
(precio estimado)
CTR
Crash Team Racing
PlayStation
Spyro 2
PlayStation
PlayStation
PlayStation
Todo el PODER en tus MANOS
www.es.scee.com
"" and PlayStation are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All the trademarks remain the property of their respective owners.
TBWA



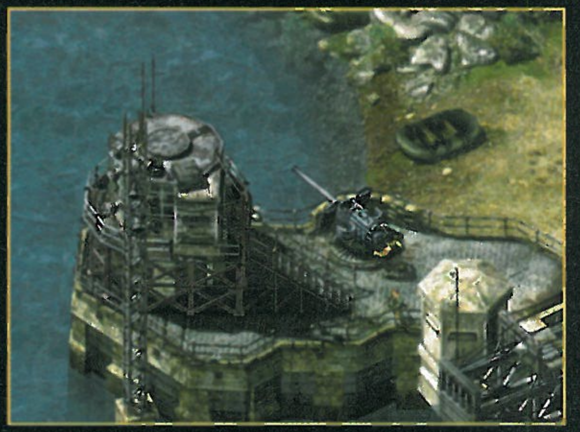
¿Quién no ha jugado alguna vez a la guerra? ¿Quién no se ha imaginado manejando a un grupo de soldados de élite, realizando incursiones en el bando enemigo? Eso mismo debió pensar Gonzalo Suárez, el artífice de esta sugerente experiencia en forma de videojuego que, después de un exitoso paso por el PC, llega ahora hasta PS 2 y Dreamcast, en lo que supone el proyecto más ambicioso en la historia del software español. Un juego de estrategia sorprendente, realista, que se propone sumergir a los usuarios en una aventura inolvidable.

"Commandos 2 es un juego de táctica y sigilo. El planteamiento del juego, a nivel general, consiste en intentar implicarte en una película de los años 40 de la Segunda Guerra Mundial, e intentar desarrollar una misión en las líneas enemigas. A mi me atraía mucho el hecho de que te vinculases a una historia de una película, como pueden ser El puente sobre el Río Kwai, Salvar al Soldado Ryan o Das Boot, por poner unos ejemplos claros."**

Esto es, en palabras del propio Gonzalo Suárez, «Commandos 2». Sí, porque aunque no os lo creáis, en España también somos capaces de realizar súper producciones, juegos tan buenos y revolucionarios como el que más. De hecho, medio mundo se está peleando por conseguir información sobre él, lo mismo que hacen con los grandes títulos que vienen desde Japón. Pero esta vez somos nosotros los que jugamos en casa, y por eso nos fuimos directamente a las oficinas de Pyro Studios, al Norte de Madrid, para comprobar in situ como van las versiones para Dreamcast y PlayStation, cuyo lanzamiento está previsto para Junio. Todo marcha viento en popa, la versión de PC está casi concluida (saldrá un par de meses antes) y el juego tiene un aspecto imponente. Aunque no podemos evitar tener ciertas dudas. ¿Cómo se adaptará un jugador de consola a un juego cuya primera parte sólo ha salido en PC? ¿Habrá problemas para entender el concepto de juego táctico sin haber jugado al anterior? ¿Resultará demasiado complicada la interfaz jugando con el pad? Gonzo tiene las respuestas: **"Aguantar



mucho tiempo con una fórmula de juego no me gusta, y por eso «Commandos 2» es un juego diferente al anterior. No tiene ni el grado de abstracción del original, ni el acercamiento a los puzzles es igual de sesudo. He intentado hacer algo que le guste a todo el mundo, donde a un jugador que no haya jugado antes a ningún título táctico pueda apetecerle pasar un buen rato con él. «Commandos 2» es un tipo de juego que no existe en consola, pero esto, lejos de resultar un inconveniente, va a ser más bien una ventaja, desde mi



En este detalle de uno de los 12 escenarios del juego, podéis apreciar el trabajo casi milimétrico de los grafistas a la hora de recrear cada situación.

punto de vista."**

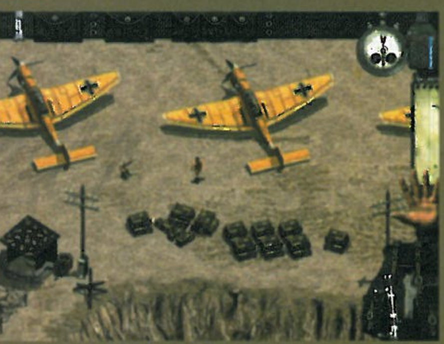
Y es que en las consolas estamos acostumbrados a un ritmo de juego trepidante y continuo, como el que ofrecen juegos del estilo de «Final Fantasy» o «Resident Evil», y no estamos seguros de si esta nueva propuesta resultará igualmente divertida. **"Por supuesto"**, aclara Gonzo, **"ambos conceptos son** ►

Gonzalo Suárez, auténtico artífice de «Commandos 2», está convencido de que el juego será un éxito también en las consolas.

EL PRIMER COMMANDOS

Todo un éxito a nivel mundial

La gestación del juego original está inseparablemente unida a la de su compañía creadora, Pyro Studios. Formada en 1996 con tres proyectos que los desarrolladores españoles (encabezados por Gonzo Suárez) tenían en mente, sólo uno de ellos, «Commandos» para PC, vio la luz. Y de qué manera, porque inmediatamente el juego llamó la atención de la todopoderosa Eidos, que se encargó de su distribución internacional. Las premisas sobre las que se sustentaba el primer «Commandos» eran básicamente las mismas que las de su segunda parte: unos escenarios diseñados al milímetro con todo lujo de detalles y ambientados en la Segunda Guerra Mundial, donde teníamos que cumplir una serie de misiones con un grupo de comandos. El grado de realismo, no obstante, era mucho menor. Las habilidades de los comandos estaban más limitadas y el nivel de dificultad era altísimo. El tremendo impacto del juego entre los usuarios de PC (más de un millón de copias vendidas) hizo que Pyro desarrollase un disco de misiones para jugadores expertos, y que se pusiesen manos a la obra con la esperada segunda parte.

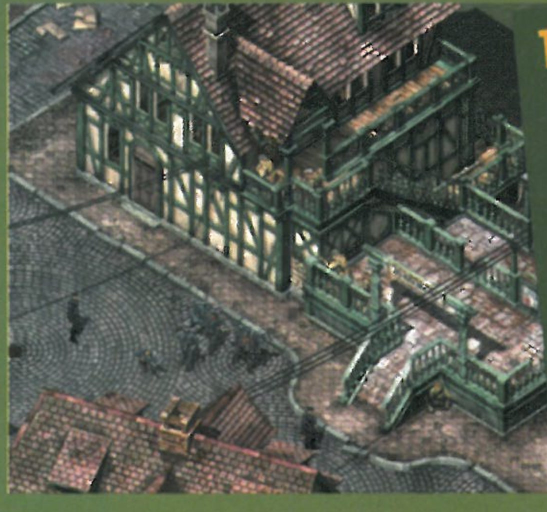




¿QUÉ ES COMMANDOS 2?

Al mando de un grupo de soldados de élite

«Commandos 2» es un juego de estrategia en tiempo real ambientado en la Segunda Guerra Mundial, que mezcla elementos de puzzle y acción. En él tenemos que controlar a un grupo de soldados de diferentes características para realizar complejas misiones en territorios ocupados por el ejército alemán. Para ello, hay que estudiar bien el terreno, conocer los movimientos de los enemigos, controlar muy bien las habilidades de cada miembro de nuestro grupo y actuar en equipo con ellos. En consola, no hay ningún juego que haya planteado nunca una experiencia similar, ya que títulos como «Vandal Hearts» o «Final Fantasy Tactics» tenían un desarrollo por turnos, y las posibilidades de juego eran mucho más limitadas.
El juego nos plantea infinidad de misiones muy diferentes, que nosotros tenemos que cumplir utilizando y combinando las habilidades de nuestros ocho comandos. Las combinaciones posibles para solventar una situación son casi infinitas, y abre un campo de posibilidades nunca antes vistas en un juego de consola.



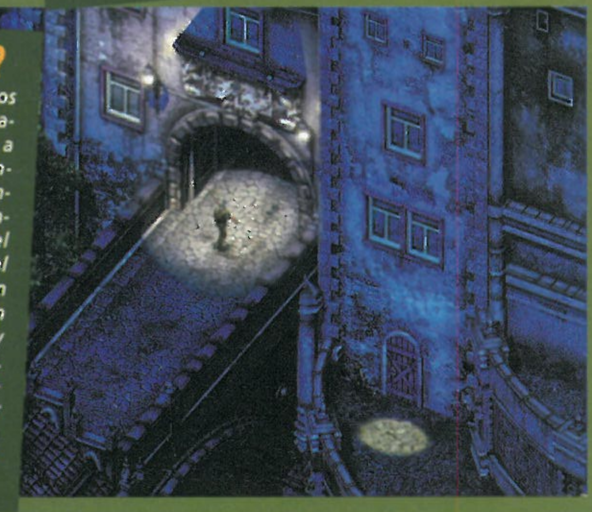
TÁCTICA FRENTE A ESTRATEGIA

Aunque para simplificar, se suele englobar a «Commandos» dentro de la estrategia, la realidad es que se adapta más al concepto de juego táctico. Gonzo nos explica la diferencia: ***"el reto que propone el juego es que, con unos recursos limitados que vienen dados de antemano (en este caso unos hombres con características diferentes), y conociendo el problema al que nos enfrentamos, hay que utilizarlos de la forma más adecuada para solucionarlo.*** *Esta es la definición de táctica frente a estrategia, que funciona justo al revés, ya que en esta última se genera uno mismo recursos, para intentar afrontar una serie de retos".*

¿CÓMO SE SUPERAN LAS MISIONES?



En cada nivel hay varios objetivos que cumplir, como puede ser sabotear una máquina, eliminar a un alto mando alemán o encontrar a un soldado aliado. La principal dificultad para avanzar dentro del juego proviene del sistema de Inteligencia Artificial de los soldados enemigos. De manera similar a la vista en «Metal Gear», todos están provistos de un radio de visión (representado por el cono verde que veis en la imagen), y otro de escucha, capaces de detectar a nuestros comandos. Hay que controlar estos dos factores antes de realizar cualquier acción, ya que un movimiento en falso puede hacer que nos descubran y den la voz de alarma. Inteligencia, sangre fría y sobre un cuidadoso estudio de sus movimientos son las cualidades imprescindibles para sobrevivir.





Gonzalo Suárez nos mostró en exclusiva las versiones del juego para PS 2 y Dreamcast, cuyo aspecto nos dejó totalmente asombrados.

► **iguales en cuanto a fuerza y emoción, aunque diferentes en cuanto a la propuesta. En un arcade prima la habilidad frente a la reflexión, y esto es justamente a la inversa. «Commandos 2» se adaptará a cada tipo de jugador, aunque partiendo siempre de que van a tener que enfrentarse a una reflexión. Anteriormente sólo se había conseguido un nivel tan grande de sensación en juegos más arcade".** De hecho, por lo que hemos podido ver, «Commandos 2» nos introducirá en una experiencia innovadora, donde la libertad de decisión del jugador será total: **"Hay muchas maneras de solucionar una misma situación"**, nos comenta Gonzo, **"en el primer «Commandos», bastante más limitado que su segunda parte, nosotros garantizábamos al menos 5 maneras de resolver cada misión, pero nos sorprendíamos con los métodos que ideaba la gente. Uno de nuestros testeadores llegó a pasarse la misma misión de 45 formas distintas."** Tampoco penséis que nos enfrentaremos a un reto muy difícil (el primer juego llegaba a ser desesperante): **"Me he propuesto hacer este juego más accesible que el ►**


El comportamiento y la organización de los soldados enemigos es tan real que los veremos patrullar zonas, investigar el más mínimo ruido, e incluso formar filas.



anterior, sin renunciar a darle a la gente que busque complicaciones la posibilidad de tenerlas. Por eso vamos a incluir tres niveles de dificultad creciente, que se adapten a la habilidad de cada jugador."

Pero no creáis, en ningún caso, que «Commandos 2» consiste tan sólo en idear tácticas de ataque. La acción será un componente muy importante del juego. Así, además de tener que manejar con soltura a nuestros comandos realizando distintos tipos de acciones (nadar, matar soldados enemigos, trepar paredes, esconderse) vamos a contar con tropas aliadas a las que también podremos manejar. **"El elemento que me hizo cambiar fue la película de Spielberg Salvar al soldado Ryan, que me gusto muchísimo"**, revela Gonzo. **"Me apetecía recrear la escena de Tom Hanks donde se bate a la desesperada por al defensa del pueblo. ¿Por qué no reproducir ese pueblo rodeado? ¿Por qué no manejar tropas que no son tuyas, que son susceptibles de caer, pero que puedes permitírtelo y utilizarlas de forma más estratégica? El resultado es un juego más dinámico, donde hay emboscadas, y si te pillan puedes salir corriendo, por lo que puedes permitirte ciertos fallos."**

Las tres versiones, PC, Dreamcast y PS 2, serán exactamente iguales, y como podéis comprobar en las imágenes, la calidad técnica será impresionante, con un nivel de detalle que no habíamos visto en ningún otro juego. Eso sí, resultan curiosas las preferencias de Gonzo a la hora de programar para uno u otro formato: **"Me siento más cómodo trabajando con PS 2. A Dreamcast le tengo mucho cariño, pero hemos tenido problemas con la información que nos han suministrado. Con PS 2 ha sido justo lo contrario: es una información de bajo nivel, te dan todos los detalles de la máquina, pero no te condicionan a la hora de programar. Vendría a ser algo parecido a un cocinero al que le dan todos los ingredientes para hacer un plato que le gustase, frente al que le dan cuatro platos fijos entre los cuales escoger. En DC, se hace difícil salirse de la línea marcada, mientras que en PS 2, siendo más complicada, tienes más libertad para hacer lo que quieres."**

Como veis, hay gustos para todo, pero lo importante es que se avecina un juegazo con el que vamos a disfrutar de lo lindo. Y esta vez "made in Spain".

INTERIORES

Entramos en cualquier edificio de la zona



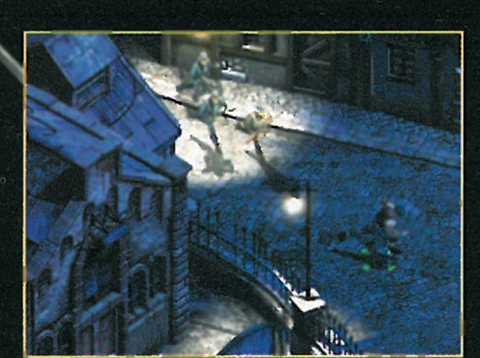
Una de las mayores diferencias entre «Commandos 2» y su antecesor es que ahora podemos entrar en cualquier edificio y explorarlo. A diferencia de cualquier otro juego visto hasta ahora, la correlación entre escenarios interiores y exteriores es perfecta. Esto significa que si, por ejemplo, entramos en un almacén, recorremos tres metros y salimos por una ventana, apareceremos en el exterior a esa misma distancia de donde entramos. Las posibilidades que ofrece este sistema de medición real de distancias a la hora de plantear estrategias de ataque es evidente. Por otra parte, para facilitar la visión en los interiores, todo el escenario puede rotarse en 3D, una muestra más de la potencia del motor gráfico desarrollado por Pyro.

ELEGIDOS PA[...]

Un rápido repaso a las habilidades de cada comando, la clave para resolver con éxito toda[...]

NOMBRE: JACK O'HARA
ALIAS: "BUTCHER"
PROFESIÓN: BOINA VERDE

El personaje central del juego es un soldado extremadamente violento, pero igualmente efectivo. Su especialidad es sorprender a los enemigos por la espalda y pasarlos a cuchillo, pero también sabe cuándo esconderse. Por eso, una de las cosas que más le gustan es hacer un agujero en el suelo y meterse dentro para pillar al enemigo por sorpresa. Su enorme fortaleza física le permite cargar con los cadáveres para ocultarlos y no dejar pistas. Por último, también puede escalar pequeñas empalizadas.



NOMBRE: RENÉ DUCHAMP
ALIAS: "FRENCHY"
PROFESIÓN: ESPÍA

Procedente de la Resistencia francesa, este especialista en disfraces es capaz de imitar la voz y manera de expresarse de un buen número de generales alemanes. Puede utilizar sus habilidades para hacerse pasar por un alto mando y que los soldados enemigos se cuadren a su paso. De esta manera sus compañeros comandos pueden pasar mientras los alemanes están distraídos. Esta habilidad se complementa con su capacidad para "administrar" por sorpresa inyecciones letales.



NOMBRE: JAMES BLACKWOOD
ALIAS: "FINS"
PROFESIÓN: MARINE

Bebedor empedernido, James tiene una afinidad especial con los líquidos, en concreto con el Whisky y, lo que es más importante, el agua. Experto en el manejo de lanchas, balsas y en general de todo lo que sea capaz de flotar, ayuda a sus compañeros a cruzar ríos, presas y lo que se ponga por delante. Lo bueno es que se maneja igual de bien tanto fuera como dentro del agua, porque también hace las veces de buzo. Y para defenderse de sus enemigos, ¿qué mejor arma que un arpón?

En contra de lo que pudiera parecer, esta bella mujer es hija de un aristócrata holandés, aunque utilice sus "artes de seducción" para infiltrarse en las líneas enemigas y extraer información reservada a los altos mandos alemanes. No suele llevar armas de fuego, aunque no se puede negar que disponga de armas "de otro tipo" igualmente efectivas...

NOMBRE: NATASHA VAN DE ZAND
ALIAS: "LABIOS"
PROFESIÓN: CONTACTO HOLANDÉS



RA LA GLORIA

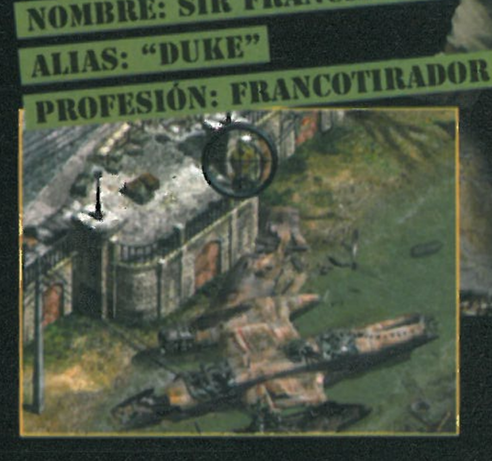
las misiones

NOMBRE: SAMUEL BROOKLYN
ALIAS: DESCONOCIDO
PROFESIÓN: CONDUCTOR

En un ambiente hostil donde hay que aprovechar al máximo los recursos que le vamos arrebatando al enemigo, disponer de un conductor capaz de manejar cualquier vehículo puede significar la diferencia entre vivir o morir. Los malos modales de Sam no le impiden conducir a la perfección tanques, coches, jeeps, camiones e incluso aviones. Pero es que, además, es un experto en armamento que puede disparar sin dudar desde una ametralladora hasta un cañón de artillería.

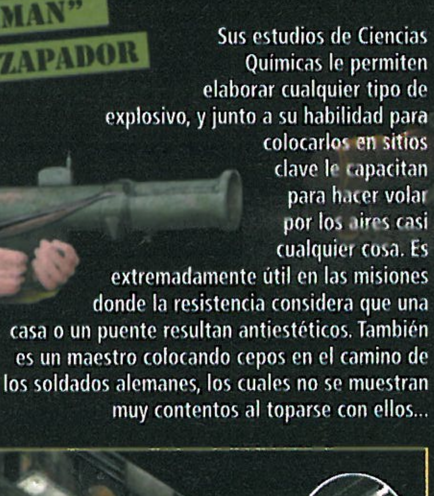
Este excepcional tirador busca la posición más ventajosa para eliminar con su rifle a los enemigos desde lejos. De esta manera ofrece cobertura al avance de sus compañeros y, sobre todo, elimina a los molestos centinelas situados en torres y demás puntos poco accesibles del decorado.

NOMBRE: SIR FRANCIS T. WOOLRIDGE
ALIAS: "DUKE"
PROFESIÓN: FRANCOTIRADOR



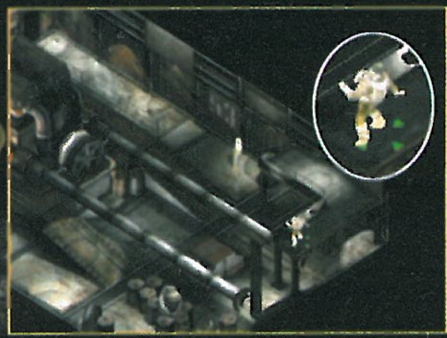
Este misterioso personaje se ha unido al grupo de comandos hace muy poco tiempo. Es el único que puede escalar como si nada los muros de las casas más altas, y una vez arriba, mirar por la ventana para ver lo que les espera dentro. También es el más rápido corriendo, lo que le permite quitarse de en medio antes de que lo acribillen. Y su osadía y habilidad con las manos son tales, que se atreve a robarle a los soldados alemanes en sus propias narices.

NOMBRE: THOMAS HANCOCK
ALIAS: "FIREMAN"
PROFESIÓN: ZAPADOR



Sus estudios de Ciencias Químicas le permiten elaborar cualquier tipo de explosivo, y junto a su habilidad para colocarlos en sitios clave le capacitan para hacer volar por los aires casi cualquier cosa. Es extremadamente útil en las misiones donde la resistencia considera que una casa o un puente resultan antiestéticos. También es un maestro colocando cepos en el camino de los soldados alemanes, los cuales no se muestran muy contentos al toparse con ellos...

NOMBRE: PAUL TOLEDO
ALIAS: "LUPIN"
PROFESIÓN: RATERO



NOMBRE: WHISKY
ALIAS: NO TIENE
PROFESIÓN: MENSAJERO

Sí, es un perro, pero no uno cualquiera. Cuentan que tenía un hermanito de nombre Bully que iba a aparecer en un juego de Amstrad llamado Sol Negro y al final no pudo. Su perfecto adiestramiento le permite reaccionar de inmediato a las órdenes que los comandos le dan con sus silbatos, y hace de mensajero transportando cosas de un punto a otro de los escenarios sin despertar sospechas.

EMBOSCADA EN EL PUEBLO DE

Cuando Gonzo y su equipo nos hicieron una demostración de una de las misiones del juego, no pudimos resistir la tentación de pedirles estas imágenes para que vierais por vosotros mismos la mecánica del juego y os hicierais una idea de la atractiva propuesta de «Commandos 2». Os ponemos en situación: la misión consiste en eliminar a un alto mandatario alemán y salir corriendo sin ninguna baja en el grupo. El problema es que la vigilancia en el pueblo es altísima. Afortunadamente, contamos con varios soldados de la Resistencia para que nos ayuden. Y recordad que ésta es tan sólo una manera posible de terminar esta misión, y que sólo tienen que sobrevivir los comandos; el resto son prescindibles...

1



Aquí es donde vamos a tender la emboscada. Nuestro objetivo es doble: eliminar al general, y atraer después a los soldados enemigos hasta esta zona.

5



Hemos sembrado el caos entre las fuerzas enemigas, que acuden como moscas al escuchar la explosión. Al ver el jeep, salen persiguiéndolos en la misma dirección.

6



Aquí tenemos a nuestros hombres huyendo por la zona donde tenemos apostados a los aliados. La rapidez ahora es crucial: un solo fallo puede dar al traste con los planes.

UNA AMBIENTACIÓN TAN REAL, QUE ASUSTA

El juego presentará escenarios reales de la guerra

Esto que veis aquí a la derecha es una fotografía real de la prisión de Colditz, uno de los edificios más famosos de la guerra. Junto a ella, está la recreación que los sensacionales grafistas de Pyro han realizado para una de las misiones del juego. «Commandos 2» tiene como una de sus mayores virtudes el realismo, y por eso los miembros del equipo no dudaron en desplazarse a escenarios famosos del conflicto bélico para sacar fotografías y estudiar el entorno, a fin de recrear con todo lujo de detalles cada localización. Así veréis lugares como el submarino de Das Boot, el Puente sobre el río Kwai, La Fortaleza de la Rochelle...







Una explicación paso a paso de cómo resolver, combinando las habilidades de los comandos, una de las misiones que nos planteará el juego

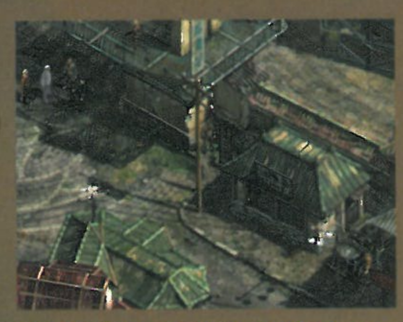
LA MUERTE

2



Contamos con varios soldados aliados en el tejado, una terraza adyacente y a ras de suelo. Podemos colocarlos donde pensemos que van a ser más efectivos para el ataque.

3



Ahí está el general. Abajo a la derecha se encuentra el boina verde junto a un jeep. Junto al muro, el zapador se prepara para lanzar la granada. Llegó el momento clave.

4



¡Boummmm! Hemos dado justo en la diana. El zapador sale corriendo y se reúne con el boina verde, que esperaba con el vehículo en marcha preparando la huida.

7



¡Ya llegan! En cuanto entran en la zona, comienza el intercambio de plomo entre alemanes y aliados. No sobrevive ni uno, pero nosotros también hemos tenido bajas.

8



Vaya por Dios. Nos ha seguido un enorme tanque. Es evidente que en este juego no te puedes confiar ni un segundo. ¿Cómo acabamos con él? Seguid, seguid leyendo...

9



Uno de los aliados supervivientes posee un hermoso bazooka, y con un poco de puntería hacemos saltar el tanque por los aires. ¡Misión cumplida!

¡SOLDADOS, UTILICEN CUALQUIER MEDIO A SU ALCANCE! Manejando los diferentes vehículos

Imaginad que os encontráis en una base enemiga con soldados por todas partes y de repente veis un hermoso tanque sin nadie en su interior. ¿Qué os impediría cogerlo para llegar al otro extremo más fácilmente? El uso de los vehículos es imprescindible para completar determinadas misiones, aunque para ello será necesario contar con el conductor. En el caso del tanque, además, necesitaremos a otra persona que se encargue del cañón. La gama de vehículos es muy amplia (jeeps, camiones, carros de combate...), y resulta increíble la recreación física y el realismo de sus movimientos durante el juego



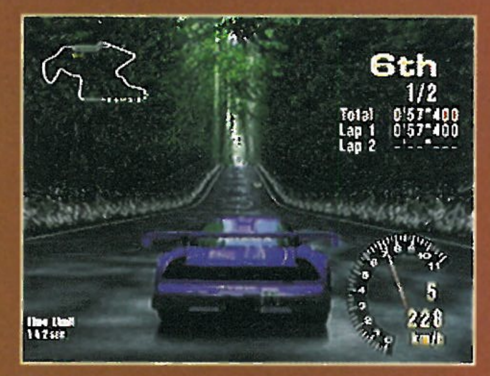


AVANCE GT3

La velocidad en su máxima expresión

GRAN TURISMO® 3
THE REAL DRIVING SIMULATOR
A-spec

La tercera parte del laureado simulador de Poliphony Digital se pone a punto ante su inminente lanzamiento en Japón en Febrero del 2001. Y como si quisiera corroborarlo, el equipo de Yamauchi nos muestra esta versión "beta" en la que ya podemos observar un aspecto muy cercano al que tendrá el juego en su versión definitiva en PS 2.

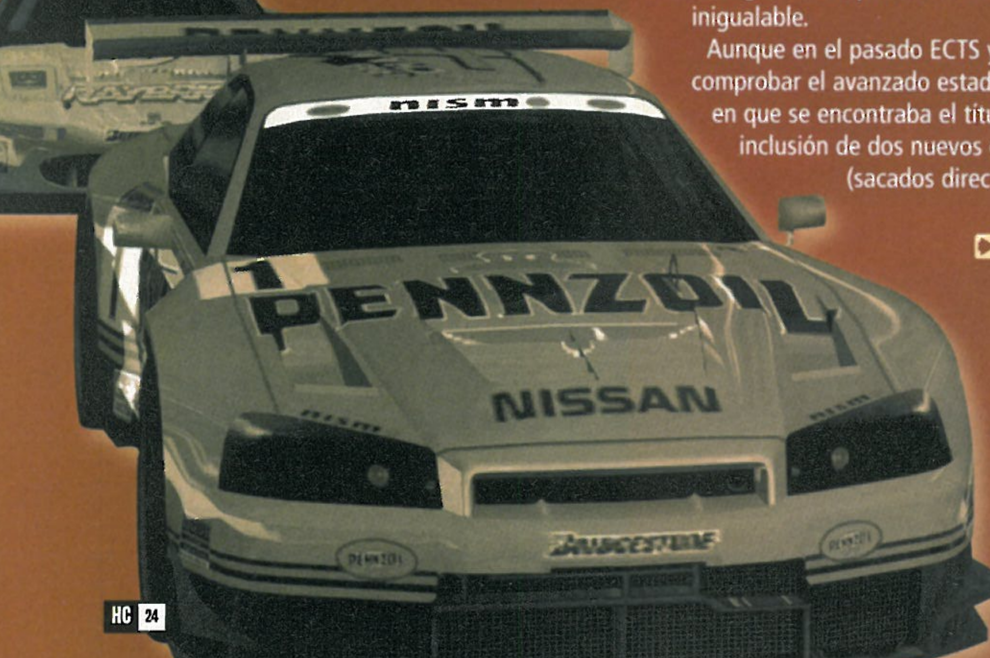


▲ Aquí tenéis una muestra de lo que es capaz de gestionar el "graphics synthetizer" de PS2 en cuanto a efectos en tiempo real.

La capacidad del nuevo hardware de PlayStation 2 está permitiendo que el acabado de «Gran Turismo 3» se sitúe a años luz de cualquier otro simulador, y para comprobarlo basta con echar un vistazo al modelado más impresionante que se ha visto nunca en los vehículos de un juego. Gracias al detalle de los cerca de 160 modelos que aparecerán en la versión definitiva, que sólo ha sido posible gracias al uso de graphics synthetizer y la gestión de nuevos efectos dinámicos en tiempo real (como los reflejos de las líneas de la carretera o los escenarios sobre la carrocería) una vez en movimiento el juego consigue una experiencia de conducción inigualable.

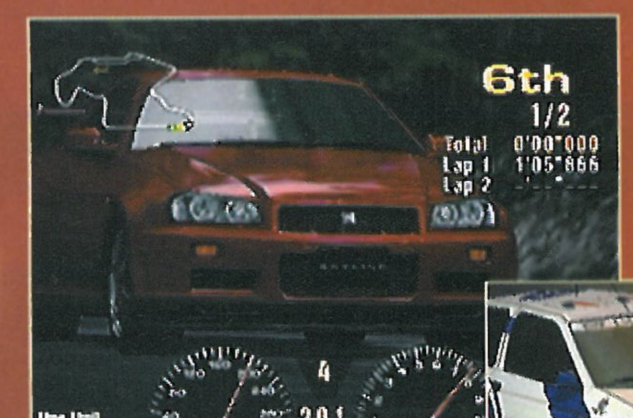
Aunque en el pasado ECTS ya se pudo comprobar el avanzado estado de gestación en que se encontraba el título de Sony, la inclusión de dos nuevos circuitos (sacados directamente de «GT 2») y las evidentes mejoras en la física de los coches, especialmente cuando se trata de comprobar el trabajo con la amortiguación independiente en las cuatro ruedas, nos hacen pensar que el aspecto final del juego no diferirá mucho del que tenemos entre manos. Además, la nueva versión incluye importantes mejoras gráficas tanto a la hora de mostrar efectos de luz, sobre todo cuando se filtra el sol entre las copas de los árboles, como sobre los propios modelos, que ya no muestran el "jagging" de las primeras versiones.

Por otro lado, aunque aún no se ha revelado ningún dato relativo al modo rally, que era novedad en la segunda parte, por fin hemos podido asistir a una "rolling demo" en la que participan turismos preparados para la conducción más agresiva, y el aspecto es tan impresionante como el resto del conjunto, lo que nos hace presagiar un nuevo hito de la velocidad.

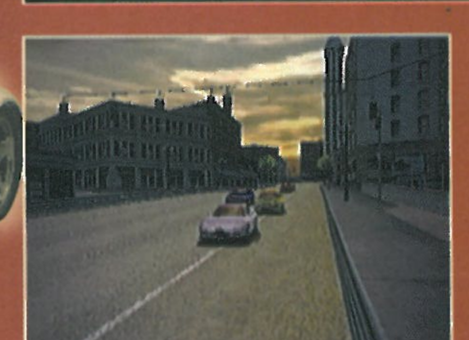


▶ Las repeticiones resultan muy espectaculares, especialmente gracias a la incorporación de nuevos efectos, como la distorsión cerca de las fuentes de calor.



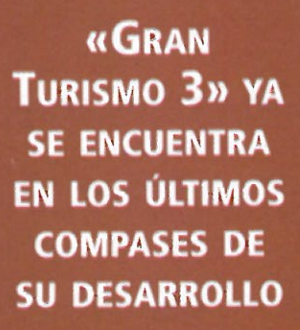


La construcción de los cerca de 160 modelos disponibles es sencillamente la mejor que hemos visto nunca en un juego de velocidad.



También hemos podido asistir a una "rolling demo" protagonizada por coches preparados para el modo rally.







«Gran Turismo 3» ya se encuentra en los últimos compases de su desarrollo

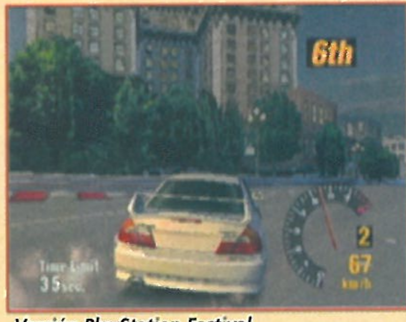
El volante de Gran Turismo

Aún nos reservamos una sorpresa, ya que coincidiendo con el lanzamiento del juego Sony pondrá a la venta un volante desarrollado en exclusiva para «GT 3». El mando de control, que se ha realizado a partir de los volantes de PC será el primero en introducir tecnología Force Feedback para una consola, es decir, que mostrará mayor o menor resistencia al giro dependiendo de la velocidad y el trazado (como en un coche de verdad). Aunque no cuenta con palanca de cambios, dos botones secuenciales nos permiten cambiar de marcha, mientras que los del frontal podrán programarse para otras funciones, como la marcha atrás o el cambio de perspectiva. Aunque la primera versión ha dado problemas con un anclaje incómodo y poco resistente, el volante que ha desarrollado Logitech se muestra muy fiable una vez que nos acostumbramos a la sensibilidad del giro. Además su conexión USB nos permite dejar libres los puertos para utilizar un Dual Shock 2 cuando lo deseemos.



Mejoras notables

Aquí podéis observar los evidentes cambios visuales que ha experimentado «GT 3» desde la versión que se mostró en el PlayStation Festival 2000 hasta la última actualización. Además del "jagging" de los bordes, se han mejorado los efectos de luz sobre la carrocería, y el filtrado de los rayos de sol, especialmente en las zonas arboladas.



Versión PlayStation Festival



Aspecto actual

■ SEGA

Phantasy Star

Dreamcast

Febrero

El mundo de los videojuegos no será el mismo después de «Phantasy Star Online». Su revolucionario concepto de universo paralelo en la red va a marcar un cambio radical en la forma de jugar con una consola, abriendo a los usuarios de todo el mundo la posibilidad de vivir una aventura sin fronteras. Así, después de «ChuChu Rocket!» y «Quake 3», esta obra maestra del Sonic Team nos introducirá de lleno en la nueva "era online" de los videojuegos.









Esta es la sala principal de la nave Pioneer 2. Estamos en Ragol, un planeta inexplorado al que huyeron los humanos tras la destrucción de la Tierra.

El juego se desarrollará en base a una serie de misiones que tendremos que ir aceptando una tras otra. Cuando las cumplamos, se nos pagará con "Meseta".

Los servidores de Sega ya están casi listos para albergar al próximo bombazo del juego online que llegará a nuestro país el mes que viene. En Japón se acaba de poner a la venta, y ya se ha llevado las más altas puntuaciones de la prensa especializada, así que por aquí ya estamos frotándonos las manos ante lo que se nos avecina.

Como sabéis, «Phantasy Star Online» será el primer juego que se desarrolle íntegramente online y en tiempo real (aunque también permite jugar desconectado, que es de la única manera en la que lo hemos podido hacer hasta ahora), uniendo en grupos de cuatro a los miles de jugadores que desde todo el mundo podrán conectarse a cada servidor.

La idea es que, al tratarse de un juego de rol convencional, cada usuario seleccione y personalice a uno de los protagonistas, que será el que a partir de ese momento le identifique en el juego ante todo el mundo. Después, una vez ►

Mundos persistentes: son aquellos que siguen funcionando aunque el jugador no esté conectado. Esta obra de Yuji Naka nos permitirá vivir esta experiencia, aunque esta versión que hemos probado todavía no dispone de las funciones online.

Online

Por cierto, soy Elenor.
Elenor Camuel.
Soy un androide.

El menú principal

Desde el menú que aparece al presionar el botón Start (el cual, por cierto, no detiene el transcurso del juego), se controla la equipación de armas y defensas, las techniques -magias-, se cuida a los Mag -criaturas que nos acompañan y ayudan- y se pueden usar los ítems. Además, aquí también se encuentran las opciones para el chat.







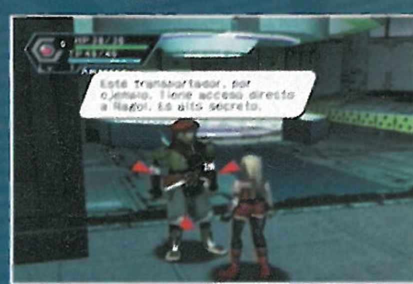




En el modo offline formaremos grupos en algunas misiones esporádicas, si bien los compañeros estarán controlados por la máquina.



Gracias a un sistema de frases estándar, cada usuario podrá ver los diálogos en su propio idioma.





► conectados, entraremos en unas salas de juego que podrán contener hasta 16 jugadores, donde será posible chatear y organizar los equipos que, acto seguido, iniciarán la partida.

Para resolver los problemas de comunicación que surgirían al unirse usuarios de distintas nacionalidades, el Sonic Team ha implantado un sistema de menús de conversación llamado "Word Select" que pondrá a nuestra disposición frases estándar que el propio sistema traducirá en la pantalla de cada usuario.

Una vez comenzado el juego, podremos ir aceptando misiones que habrá que cumplir mientras exploramos el terreno, acabamos con las numerosas criaturas que nos salgan al paso, adquirimos ítems, experiencia, hablamos con otros personajes y, por encima todo -y esto lo ha recalcado el propio Yuji Naka- colaboramos con el resto de miembros del grupo.

Y es que la comunicación ►

■ SEGA ■ RPG



Para ir desde la nave Pioneer 2 -la zona principal del juego- al planeta Ragol, se usarán unos vistosos teletransportadores.



Evidentemente, los combates contra las numerosas criaturas que pueblan Ragol se desarrollarán en tiempo real.

será una de las piezas clave que habrá que dominar para llegar a ser un buen jugador de «Phantasy Star Online», ya que muchos de los objetivos resultarán difíciles -a veces imposibles- de cumplir si lo intentamos en solitario.

En cualquier caso, os repetimos que todo esto os lo comentamos sin haber podido probar aún cómo funciona en la práctica. Queda por determinar si la velocidad de juego será adecuada, si el sistema de misiones se hará o no repetitivo, y si el juego offline por sí solo justificaría la compra en el caso de los usuarios que no quieran conectarse a Internet. Pero, sea como sea, no cabe duda de que estamos ante uno de los juegos más relevantes para el comienzo del próximo año.

Lo Mejor

El juego online alcanzará su máxima expresión con este juego.

Lo Peor

¿Merecerá la pena jugando offline?

Primera Impresión 

La elección de nuestro personaje

Hay tres tipos de personajes en el juego: Hunter, Ranger y Forces. Cada uno posee sus propias características de ataque, defensa, fuerza y recuperación, por lo que cuando organicemos nuestro grupo de juego, habrá que procurar que quede bien equilibrado. Además, para que siempre se nos pueda reconocer al conectar con un servidor, el juego permitirá personalizar físicamente a nuestro personaje.



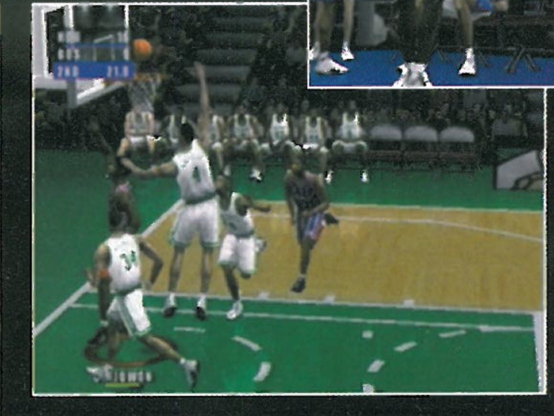


EA SPORTS

NBA Live 2001

De entre las especialidades deportivas que no pueden faltar en el catálogo de ninguna consola que se precie, siempre debe existir un buen simulador de baloncesto. Pues bien, EA Sports ya tiene casi lista para el debut la flamante versión para PlayStation 2 de su prestigioso «NBA Live 2001».

Reflejos en el parqué, enormes jugadores, un público muy variado, cámaras televisivas.. en cuanto a técnica, este juego irá bien servido.



PlayStation 2

Febrero

La calidad de la simulación está fuera de toda duda: «NBA Live 2001» será un juego realista pero accesible, un regalo para los aficionados al mejor baloncesto.



Por lo que hasta el momento hemos podido comprobar, después de jugar las primeras partidas a «NBA Live 2001» en PlayStation 2 -con una versión aún bastante prematura-, parece que las principales características de esta entrega serán, por un lado, su excepcional nivel técnico, cosa por otra parte lógica, y por el otro, la desaparición del atractivo modo NBA que se ha incluido por primera vez en la última edición del juego en PlayStation.

Serán dos marcas de identidad que, por lo que tienen de positivo y negativo, con toda probabilidad centrarán la atención del redactor que el mes que viene se encargue de "destriparos" el juego, cuando salga al mercado.

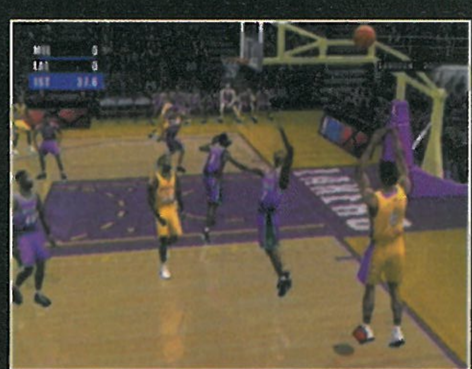
Pero para eso aún queda un mes; así que, por el momento os podemos decir que en esta versión os vais a encontrar todas las ►

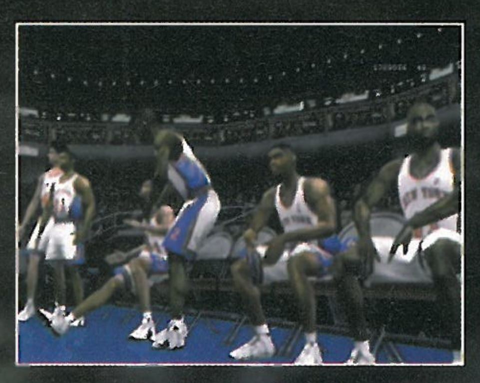
En su primera incursión en la 128 bits de Sony, el simulador de EA Sports aparecerá como una versión similar a la de PlayStation, aunque precisamente no incluirá su novedad más relevante, el modo NBA.

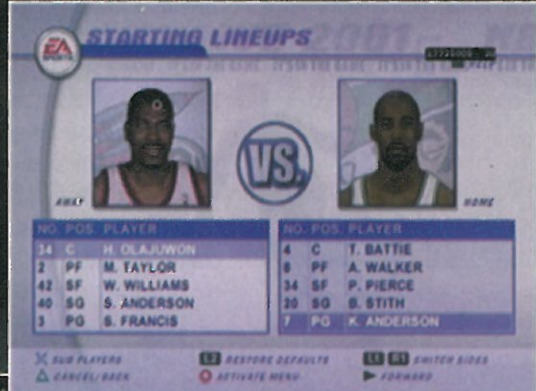


Si bien no podremos disfrutar del modo NBA que incluye la versión de PS, si que estarán presente los duelos one vs one contra el mismísimo Michael Jordan.











Como no podía ser de otra forma, la versión de PS 2 incluirá las plantillas actualizadas de la NBA.



opciones y modos de juego que hasta ahora ofrecía la saga en los soportes inferiores, con las plantillas convenientemente actualizadas, el añadido del draft, las opciones para compra y venta de jugadores, y la excepción ya hecha del citado modo NBA.

En otro orden de cosas, será en el apartado técnico donde se aprecien los cambios más visibles, con unos jugadores perfectamente modelados, de tamaño escalado con respecto a las estaturas reales, caras digitalizadas y unas animaciones suavizadas al máximo (si bien en la beta de que disponíamos se notaban algunas brusquedades en las transiciones de una animación a otra).

Y en cuanto a su simulación, está claro que el hecho de tener a la saga «NBA Live» como modelo de referencia para la creación de un juego de baloncesto en PlayStation 2 siempre es toda una garantía de éxito, de eso no hay duda. De modo que preparaos para afrontar ese particular control realista y lleno de posibilidades del que siempre ha hecho gala este título, pero implantado con total suavidad y un estilo muy intuitivo, facilitando con ello enormemente el aprendizaje y convirtiendo los partidos en auténticas delicias jugables y visuales.

Como veis, parece que el estreno de «NBA Live» en PS 2 no será muy revolucionario, pero estamos seguros de que, por su inherente calidad, tampoco defraudará a los amantes de este deporte.

Lo Mejor

El aspecto de los jugadores y las canchas.

Lo Peor

Que no incluya el modo NBA.

Primera Impresión 

■ ACTIVISION ■ AVENTURA DE ACCION

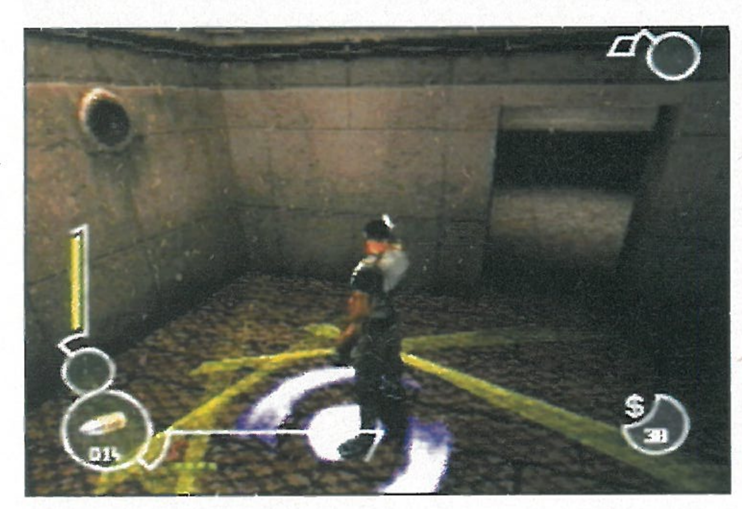
Blade

La película en la que Wesley Snipes encarnaba al poderoso vampiro está a punto de despertar en la consola de Sony convertida en una aventura con altas dosis de adrenalina y con la característica estética de videoclip.









Blade conservará los poderes vampíricos que le vimos utilizar en la película para acabar con los seguidores (vampiros o humanos) de Deacon Frost.

Tras los pasos del segundo de los «Fighting Force» se situará «Blade», una aventura de acción en 3D en la que los puzzles sólo serán un añadido a los constantes enfrentamientos a los que deberá someterse el que ha visto el sol, para detener al malvado Deacon Frost y a su ejército de no muertos. Sin embargo, además de un apartado gráfico de buen nivel y una música "techno" muy similar a la de la peli, la particularidad de «Blade» descansará sobre nuestras habilidades como vampiro.

Blade no será de esos que se transforma (ni siquiera podrá volar), al contrario, sus "virtudes" de cazavampiros serán el control de la espada, de cualquier arma de fuego y de las técnicas más complicadas del cuerpo a cuerpo, con la única finalidad de borrar del mapa a cuantos enemigos –vampiros o humanos- se crucen en su camino. Ya os podéis imaginar que nuestros contrincantes también estarán a la orden del día en cuanto al uso de cualquier método para acabar con nosotros, especialmente los líderes de cada uno de los clanes, que estarán custodiando su correspondiente glifo.

Aunque el juego también contará con un componente de plataformas, la dificultad radicará en explorar los enormes escenarios por los que aparecen repartidas las piezas de la linterna solar que necesitamos para completar la aventura.

Muy pronto el primo más "cañero" de Raziel nos hará pasar las noches en vela eliminando chupasangres a ritmo de house. Nosotros ya hemos limpiado nuestra espada y nos hemos puesto las gafas de sol, no sea que en el momento más inesperado tengamos que liquidar unas cuantas criaturas de la noche.



PlayStation

Febrero



Dependiendo del tipo de enemigo que nos enfrentemos, podremos escoger entre usar armas de fuego o combatir cuerpo a cuerpo.

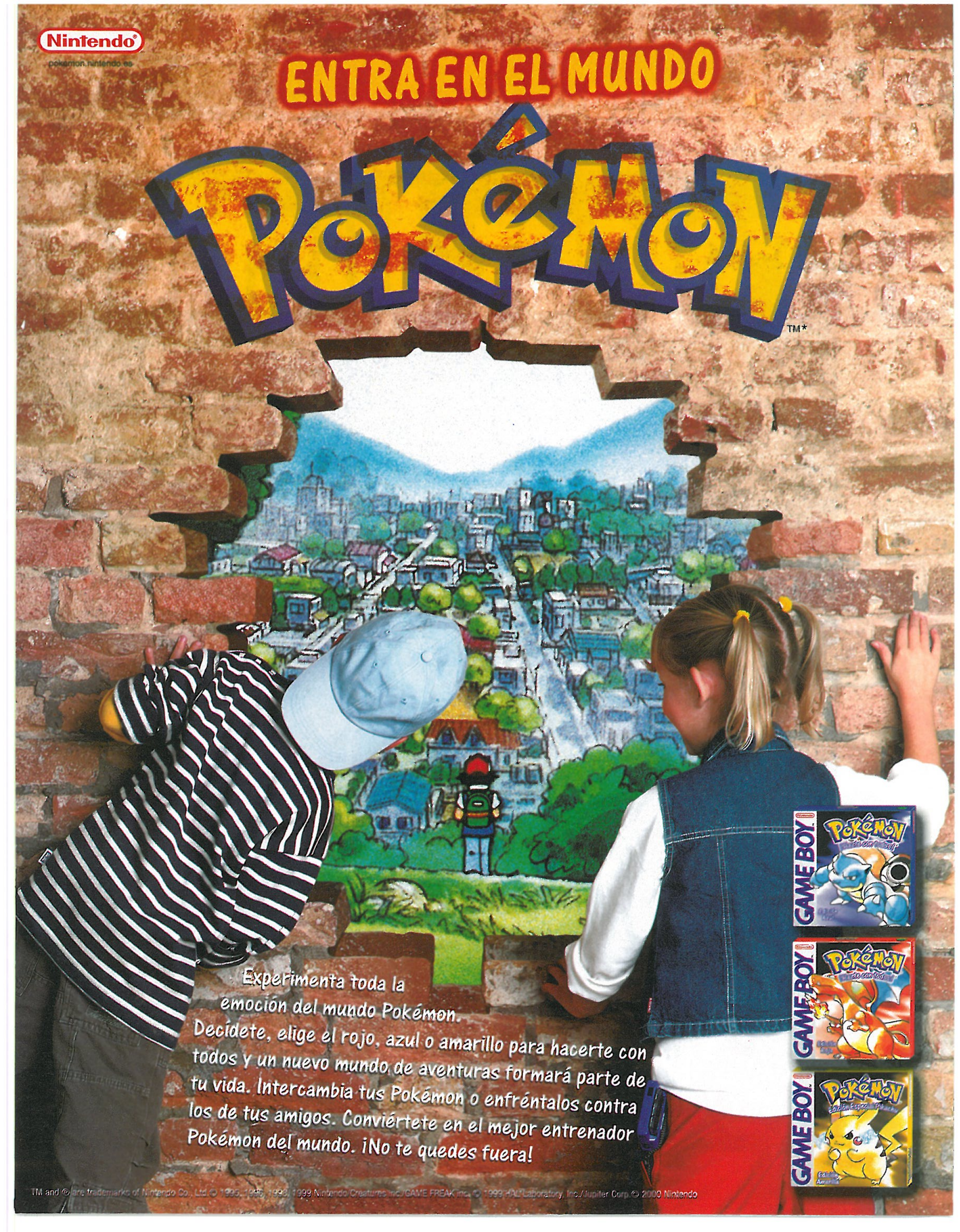
Lo Mejor

La ambientación y la música cañera

Lo Peor

No parece muy innovador

Primera Impresión 



Nintendo®
pokemon.nintendo.es
ENTRA EN EL MUNDO
POKéMON
TM*
Experimenta toda la
emoción del mundo Pokémon.
Decídete, elige el rojo, azul o amarillo para hacerte con
todos y un nuevo mundo de aventuras formará parte de
tu vida. Intercambia tus Pokémon o enfréntalos contra
los de tus amigos. Conviértete en el mejor entrenador
Pokémon del mundo. ¡No te quedes fuera!
GAME BOY
POKéMON
GAME BOY
POKéMON
GAME BOY
POKéMON
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp. © 2000 Nintendo



■ CAPCOM

Project Justice

La vuelta al cole no tiene porqué ser aburrida, y si no que se lo digan a los luchadores de «Rival Schools», que casi 2 años después de combatir en PS están a punto de lanzarse al ring tridimensional de Dreamcast. Ha llegado el momento de ajustarle las cuentas a ese profesor que nos tenía manía.

Dreamcast

Enero



▲ El sistema de control sigue la línea de los juegos de Capcom, con especiales de sencilla ejecución.

Parece que los señores de Capcom siguen empeñados en convertir a Dreamcast en reina indiscutible de la lucha, y si para ello se sirven de sus sagas más emblemáticas el resultado está casi asegurado. Por una vez no tendremos que demostrar que somos el luchador más fuerte de la tierra, ni acabar con seres sobrenaturales. No, en «Project Justice» (o lo que es lo mismo «Rival Schools 3») tendremos que derrotar a los representantes de 7 institutos japoneses, que hacen un total de 28 luchadores, utilizando para ello las técnicas más sucias (y también las más hilarantes) que tengamos a nuestro alcance.

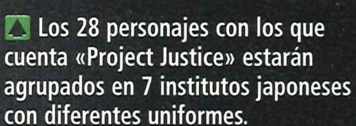
Como ya ocurría en anteriores entregas, el aspecto desenfadado de esta conversión no sólo ➤





Después de 2 entregas para PlayStation (el segundo de los cuales no llegó a salir nunca en nuestro país) los protagonista de «Rival Schools» llegan a los 128 bits con la novedad de incluir golpes en equipo.





Los 28 personajes con los que cuenta «Project Justice» estarán agrupados en 7 institutos japoneses con diferentes uniformes.



El modo historia nos obsequia con unas cuantas secuencias tipo manga antes y después de cada combate.

Los golpes en equipo, además de mucho más efectivos, ponen en escena unas divertidas secuencias en las que participan los 3 luchadores.



► aparecerá reflejado en unos diseños 3D de estilo manga (realizados con una técnica similar a la que pudimos ver en «Wacky Races»), sino que tanto movimientos como escenarios estarán cortados por el patrón de la saga, especialmente en lo que se refiere a la novedad más importante: los combos conjuntos. En cualquier momento del combate, «PJ» nos permitirá contar con la colaboración de nuestros compañeros de instituto para ejecutar golpes más contundentes. Por su parte, el sistema de control conservará el "estilo Capcom" gracias a la inclusión de ataques especiales y una barra de energía adicional para las "magias".

El plato fuerte del GD, por encima de un buen puñado de modos de juego, será la posibilidad de participar en la historia de los diferentes institutos, que se irá desvelando a través de diálogos antes y después de cada combate. Pero además «PJ» cuenta con la posibilidad de visitar cualquier escenario y movernos libremente por él (por estar recreado en completos 360º), entrenar, organizar torneos y ganar los extras acostumbrados.

Ya os podemos adelantar que este título no vendrá dispuesto a competir con los «Soul Calibur» o «DOA 2» en cuanto a nivel técnico y realismo, pero la lucha en la que todo vale ya se perfila como uno de los títulos más divertidos de los próximos meses.

Lo Mejor

Su estilo desenfadado.

Lo Peor

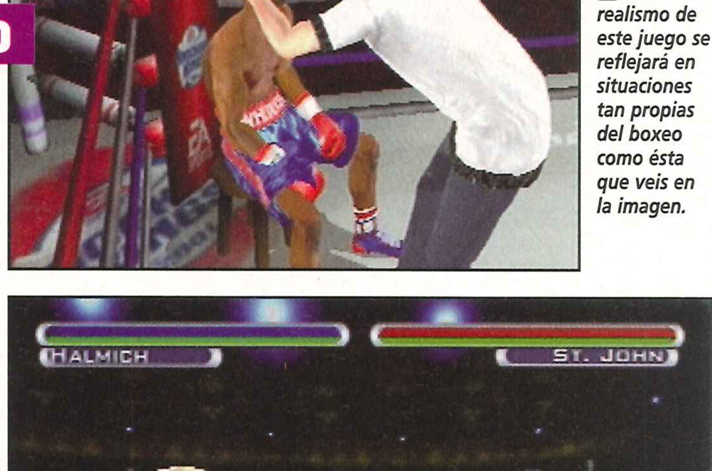
A nivel técnico, parece incapaz de competir con los "grandes" de la lucha.

Primera Impresión 

■ EA SPORTS ■ DEPORTIVO

Knockout Kings 2001

PlayStation 2
Febrero



El realismo de este juego se reflejará en situaciones tan propias del boxeo como ésta que veis en la imagen.

El boxeo se estrena en PlayStation 2 a través la mejor opción posible: con una excelente conversión, convenientemente mejorada, del «Knockout Kings 2001» que el mes pasado lanzó EA Sports en PlayStation.

Si Electronic Arts ya había alcanzado un magnífico nivel de equilibrio entre realismo y jugabilidad en la simulación del boxeo con la última versión de su "KO Kings", la conversión que dentro de unas semanas alcanzará la 128 bits de Sony elevará la calidad técnica al mismo nivel que los otros componentes.

Y esto no es algo que nos estemos inventando, ya que por lo que hemos visto hasta ahora, «KO Kings 2001» en PS 2 nos ofrecerá unos boxeadores de enorme tamaño y modelado casi perfecto, amén de unas texturas faciales de las que quitan el hipo.

Además, el ritmo de juego experimentará un ligero aumento, haciendo más fluidos si cabe los combates y mejorando con ello la jugabilidad.

No incorporará cambios en lo relativo a los modos de juego, que serán los habituales de Slugfest, Exhibición, Carrera y el nuevo modo de combates femeninos que ya vimos en la última entrega en PlayStation.

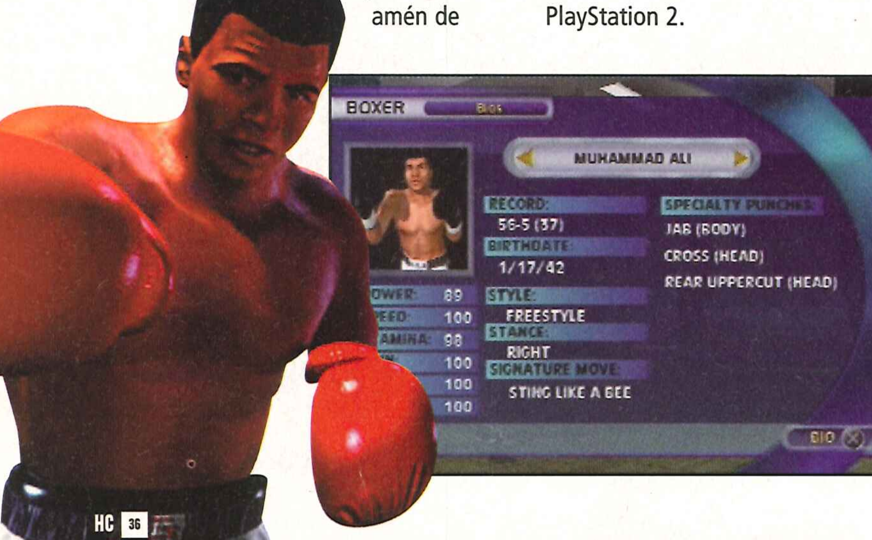
Los aficionados al deporte de las cuatro cuerdas tendrán el mes que viene una cita ineludible en su nueva PlayStation 2.











Lo Mejor

▲ El diseño de los púgiles es casi perfecto.

Lo Peor

▼ ¿Será demasiado parecido al de PS?.

Primera Impresión 

■ SEGA

Fighting Vipers

¿Recordáis un espectacular juego de lucha en 3D creado por Sega que apareció hace ya unos añitos en Saturn? No, «Virtua Fighter» no, el otro. Eso, «Fighting Vipers», exacto. Pues bien, Sega va a lanzar en Dreamcast su segunda parte, así que preparaos...



Dreamcast

Febrero



El correspondiente modo de entrenamiento nos permitirá practicar las distintas combinaciones de botones.





Los amantes de la buena lucha que posean una Dreamcast están de enhorabuena, porque el género está en plena ebullición. Así, mientras aún permanecen frescos en la memoria títulos de la talla de «Dead or Alive 2» y «Marvel vs Capcom 2», siguen saliendo grandes títulos como «Capcom vs SNK», «Project Justice», o este mismo «Fighthing Vipers 2».

Como ya os hemos comentado a los que no lo conocierais, se trata de la segunda parte de un juego que apareció hace varios años en Saturn, y que incluso, debido a su éxito, protagonizó otro título mezclando sus luchadores con los de «Virtua Fighter».

Pues bien, esta entrega que recibirá Dreamcast va a seguir de cerca las premisas de aquella primera parte, manteniendo señas de identidad como los ►

Junto con la saga «Virtua Fighter», «Fighting Vipers» es la segunda creación más famosa de los programadores de AM2 en el campo de la lucha en tres dimensiones.

2



Los gráficos destacarán especialmente por su gran colorido.

Todos los escenarios se encuentran delimitados por vallas, que podremos usar para causar mayor daño a los rivales.

Uno de los golpes más curiosos del juego es el que protagoniza este luchador subido en su mountain bike.



La mayoría de los luchadores serán los procedentes de la primera entrega.

► escenarios cerrados por vallas y un sistema de control sencillo (sólo usa un botón de patada, otro de puñetazos y otro de defensa).

Los luchadores contarán con un diseño típicamente manga, con la llamativa curiosidad de que algunos portan -y usan contra nosotros- objetos tan inusuales como bicicletas o monopatines.

Además, el estilo arcade que impregna al juego afectará a los modos de juego limitándolos a los desenfrenados arcade, versus para 2 jugadores y el team battle.

La verdad es que las imágenes que podéis ver en estas páginas prometen bastante, pero no será hasta el mes que viene cuando podamos comprobar sus excelencias con nuestras propias manos.

Lo Mejor

La sencillez del control.

Lo Peor

El número de luchadores no es muy elevado.

Primera Impresión



■ VIRGIN ■ BEAT'EM UP

Warriors of Might & Magic

PlayStation

Enero





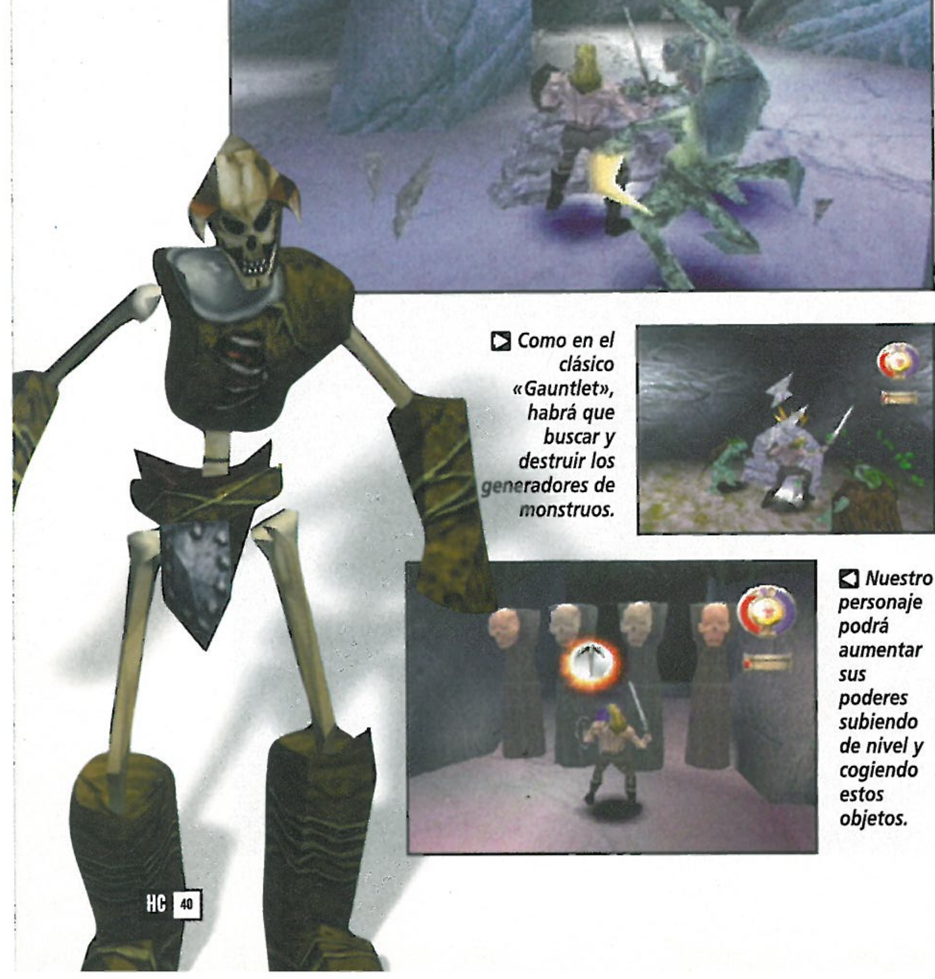


Junto a los «Army Men», la franquicia «Might & Magic» es una de las más explotadas de la historia. A las sagas «Heroes», «Chronicles» y «Crusaders», habrá que unirle pronto este «Warriors», un beat'em up a la antigua usanza con muchos monstruos y pocas complicaciones.

La salvaje tierra de Ardon va a ser el escenario de este beat'em up protagonizado por un guerrero con habilidades mágicas, que ha sido condenado a una mazmorra infernal. La única manera de recuperar su libertad será batirse continuamente contra cientos de criaturas, y para ello tendrá que usar su espada, sus conjuros mágicos, y cualquier otro arma que encuentre en los numerosos cofres que encierra el lugar. Tanto la perspectiva en tercera persona, como esta mecánica de juego nos recuerdan mucho a la del reciente «Crusaders of Might & Magic», aunque el componente de aventura se ha minimizado para centrarse en los continuos enfrentamientos.

Y hay detalles que hacen que se nos venga inmediatamente a la cabeza un clásico como «Gauntlet», pero en 3D: los monstruos surgirán de generadores, los objetos estarán guardados en cofres, los niveles son laberínticos, y habrá poco más que hacer que repetir una y otra vez el mismo golpe de espada. En fin, que es evidente que 3DO quiere ofrecernos un juego que no nos de muchos quebraderos de cabeza, y que se deje jugar.

Por eso, se está haciendo especial hincapié en que las evoluciones del guerrero por la mazmorra se desarrollen a gran velocidad, sin duda el punto más acertado del juego. Además, Virgin, su distribuidora en España, ha tenido a bien traducirlo y doblarlo para facilitar aún más las cosas. Poca cosa más podemos añadir por ahora hasta que lo probemos a fondo el mes que viene, aunque mucho nos tememos que la cosa no dé mucho de sí.



Como en el clásico «Gauntlet», habrá que buscar y destruir los generadores de monstruos.



Nuestro personaje podrá aumentar sus poderes subiendo de nivel y cogiendo estos objetos.

Lo Mejor

La velocidad de movimiento del héroe y de los escenarios es muy alta.

Lo Peor

Aparte de masacrar monstruos y abrir puertas, no parece que vayamos a tener que hacer mucho más.

Primera Impresión

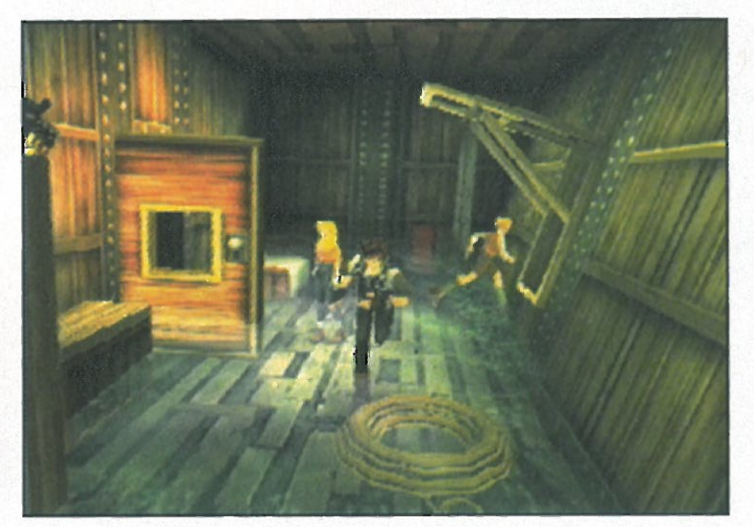
■ ACTIVISION ■ RPG

Orphen

Activision piensa ganarle por la mano al resto de compañías y se va a desmarcar con el primer RPG para los 128 bits de Sony. Un juego que, tras un primer análisis, parece perfilarse como una grata sorpresa para todos los aficionados al género. Aunque eso sí, en inglés.









Las secuencias cinemáticas tendrán un look "anime" bastante divertido y servirán para ilustrar mejor la historia.



Nos ha llamado la atención tanto el enorme tamaño de los monstruos como la vistosidad de las magias.



Como en todo juego de rol que se precie, en «Orphen» también podremos reclutar nuevos miembros para que unan sus habilidades a las nuestras.



A la espera de «Eternal Ring» y el prometido «Ephemeral Phantasy» de Konami, bienvenido sea este «Orphen». Un RPG desconocido hasta ahora que, sin embargo, parece albergar bastante calidad. Sus creadores, los chicos de Developer Shadow, ya nos demostraron con «Grand Stream Saga» que de rol entienden un poquito, y nos han preparado un juego que - sin salirse de los cánones tradicionales - va a tener detalles muy interesantes.

La historia comienza con el personaje principal (que seguro que ya habéis adivinado que se llama Orphen) viajando en un barco hacia otro país para huir de algo desconocido. Nuestro amigo es un mago oscuro renegado que, por equivocación, toma un barco que le lleva a un destino distinto. El barco es atacado en alta mar por varios monstruos gigantescos y es entonces cuando podemos probar el original sistema de combate del juego.

Su desarrollo en tiempo real nos va a evitar las esperas (innecesarias en muchos casos) a la hora de atacar, y permitirá realizar ataques combinados entre varios miembros del grupo, entre otras posibilidades. Por otra parte, el juego contará con varios caminos posibles en función de los personajes que se unan a nuestro grupo.

Un RPG, por tanto, prometedor, pero que por desgracia no parece que vayamos a poder disfrutar en castellano. Y habida cuenta de que los frecuentes diálogos no tienen ni subtítulos, parece un defecto de difícil justificación.

PlayStation 2

Enero

Lo Mejor

- Es el primer RPG que llega a la nueva consola de Sony.
- El apartado gráfico cuenta con efectos muy buenos.

Lo Peor

- Que está totalmente en inglés y los diálogos ni siquiera tienen subtítulos.

Primera Impresión



El campeonato líder vuelve al ring con nuevos gráficos , célebres personajes secretos, nuevos boxeadores y más stadiums. Ready 2 Rumble™ boxing: Round 2 es la nueva parte del más divertido de los juegos de boxeo, incluyendo las increibles actitudes de los boxeadores y un estilo de Knockout que impresiona al más duro de los jugadores

READY 2 RUMBLE BOXING™ ROUND 2







Paseo de la Castellana, 9-11 ¬ 28046 Madrid ¬ Telf. 91 789 35 50 ¬ Fax: 91 789 35 60



CAPCOM

SPAWN

Para el oscuro personaje de Todd McFarlane la muerte es sólo el principio. En el infierno de «Spawn» se suceden combates entre las criaturas más siniestras, y la labor del antihéroe consiste en eliminar la inmundicia del averno a golpe de ametralladora.



Dreamcast

Febrero









Corren nuevos tiempos para los juegos de lucha. Si no hace mucho podíamos disfrutar de la original propuesta de «Power Stone 2», esta vez volverá a ser Capcom quien, a través de otra conversión de una popular recreativa, nos devuelva a los combates "todos contra todos", ahora de ambientación fantástica. El planteamiento no podía ser más prometedor: una vez en el infierno, Spawn, Violator y demás personajes del cómic se enfrentarán en trepidantes combates tridimensionales para llegar a los pies del mismo diablo y verse las caras con él. Sin embargo, en el infierno no se puede morir, o mejor dicho, se puede morir muchas veces, por lo que los combates se librarán al que más veces haya vencido a sus oponentes en un tiempo determinado.

Seguro que aquellos que conozcan el cómic se estarán relamiendo con sólo pensar en el impresionante arsenal de armas (de fuego y cuerpo a cuerpo) que los personajes de McFarlane tendrán disponibles en el juego, que además se podrán cambiar en cualquier momento para conseguir combinaciones más efectivas. Pero será gracias a un nivel técnico fuera de lo común, y a un elenco de más de 30 personajes ►

Después de protagonizar una pobre aventura en PlayStation, Spawn parece dispuesto a redimirse con la espectacular conversión de la recreativa de Capcom para Dreamcast que se presentó en el E3 del 2000.



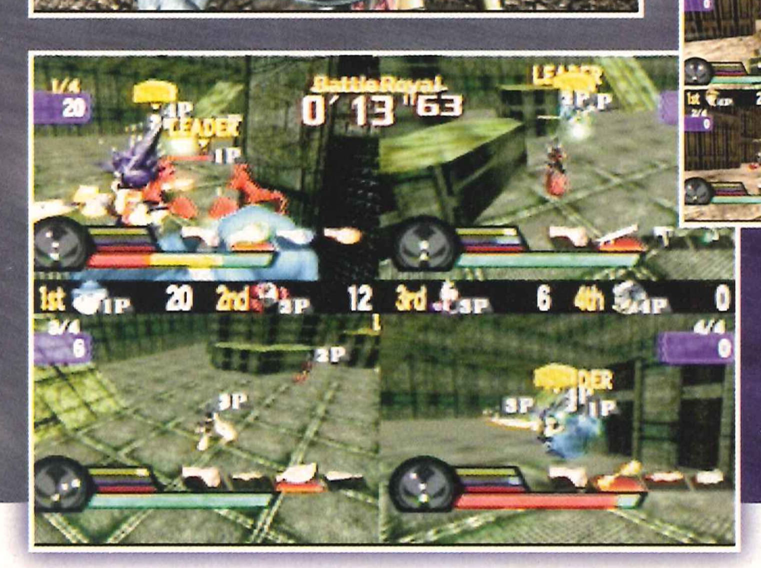
El tamaño de los enemigos es descomunal, al igual que el de los escenarios por los que tendremos que combatir.

Cada personaje parte con 3 armas diferentes, aunque puede ir recopilando más durante el juego.









Además del modo principal, en que nos enfrentaremos a sucesivos enemigos finales, «Spawn» incluye una opción para 4 jugadores de manera simultánea.

► disponibles, que «Spawn» destaque sobre el resto de títulos que intentan hacerse un hueco en el concurrido terreno de la lucha.

Unos personajes enormes que se mueven a toda velocidad disparando a cualquier cosa que se cruza en su camino, escenarios 3D formados por diferentes estancias y varias alturas, dentro de un ritmo frenético de explosiones y detalles gore serán capaces de convencernos de que el futuro de la lucha discurre por el sendero abierto por «Spawn». Sin embargo, aquellos que conozcan el arcade seguro que recuerdan cierta falta de profundidad que en la versión doméstica se solventará con la inclusión de nuevos modos de juego, además de una impagable opción para 4 jugadores simultáneos que elevará la cota de la diversión a un nuevo nivel.

¿Impresionados? Pues eso no es todo porque, como viene siendo habitual, «Spawn» podrá presumir de una opción para coleccionar objetos y de una galería donde recopilar vídeos e imágenes de los protagonistas. En fin, que podemos asegurar que lo tendrá todo para hacernos olvidar, aunque sea por un tiempo, el eterno uno contra uno.



Lo Mejor

▲ El nivel técnico apabullante

Lo Peor

▼ Puede hacerse corto... y algo confuso.

Primera Impresión



■ VIRGIN ■ AVENTURA

Dracula 2

PlayStation

Febrero

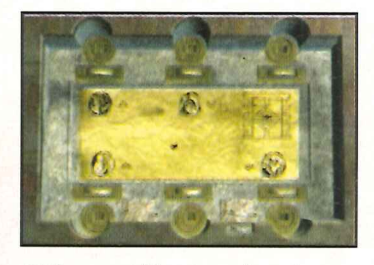
La sombra del temido Conde transilvano planea de nuevo sobre nuestra PlayStation. Parece que liberar a Mina del ominoso castillo no fue suficiente, y Jonathan Harker tendrá que enfrentarse de nuevo a su peor pesadilla en una aventura más larga y compleja.

Desde que contemplamos el final del primer Dracula, estaba cantado que sus creadores tenían ya en mente una segunda parte. La precipitada huida del castillo sin eliminar al Conde instaba a pensar inmediatamente que el malvado vampiro no iba a dejar que le arrebatasen a Mina así como así. Por eso, en esta secuela nos vamos a encontrar de vuelta en Londres, a donde se ha desplazado el Conde para recuperar a su amada. Allí comenzaremos la investigación en Karfax, en la casa que éste alquiló en el juego anterior, buscando indicios de su retorno.

A nivel técnico no vamos a encontrar muchas diferencias: continuarán los escenarios ultrarrealistas con visión en 360º, las espectaculares secuencias cinemáticas y la estupenda ambientación sonora. Donde sí se está haciendo hincapié es en la dificultad de los puzzles, que junto a la duración del juego fueron el blanco de las críticas de los aficionados al género. Ahora los retos van a obligarnos a pensar mucho más, gracias en parte a la posibilidad de combinar objetos en el inventario, y la trama se está alargando para triplicar la duración del juego anterior. Los enfrentamientos con los sicarios del Conde abundarán, y pondrán de manifiesto un nuevo sistema de combate en tiempo real muy original dentro del género del que os contaremos más detalles el mes que viene. Todo apunta a que «Dracula 2» puede mejorar bastante el juego anterior, sin dejar de ofrecer una experiencia intensa y terrorífica. El Conde os espera de nuevo.



El apartado gráfico resultará incluso mejor que en la primera parte, aunque parezca imposible.



Para que el juego resulte más largo y complejo, se está mejorando mucho el diseño de los puzzles.







Lo Mejor

La aventura va a ser más larga y los puzzles estarán mejor diseñados.

Lo Peor

Los tiempos de carga entre pantallas siguen haciendo que el desarrollo sea muy lento.

Primera Impresión 

NOKIA 3310

Todo tuyo.

Ahora con tu nuevo NOKIA 3310 lo tienes todo.

Ponle las carcasas más locas. Diviértete con sus cuatro juegos. Elige entre sus 35 tonos de llamada o bájate más de la Red.

Además, con tu nuevo NOKIA 3310 no te quedarás colgado: estarás comunicado hasta 11 días en espera.

Llama a tu chica simplemente diciendo su nombre. Envíale imágenes o mensajes cortos mediante texto predictivo.

Ah...!, y diviértete chateando con su nueva función de chat.

NOKIA 3310, disfrútalo a tope.





www.nokia.es

Centro de Atención al Cliente: 902 404 414

Consola: PS2 **Compañía:** Capcom

Tras los pasos de «Resident Evil»

El plan de lanzamientos de Capcom para el 2001 no se desvía del camino trazado por su popular saga de "survival horror". Además de un cuarto «Resident» para las 128 bits y de «Dino Crisis 3», «Devil May Cry» se perfila como uno de los títulos más originales del género para PlayStation 2.

Devil May Cry

La estética

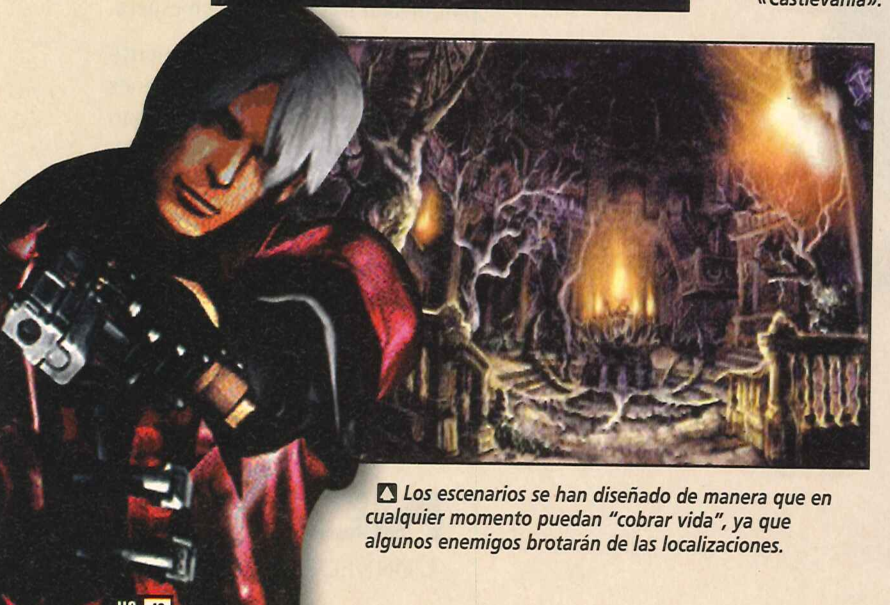
Gótico medieval con un toque futurista

El desarrollo visual de «Devil May Cry» combina unos escenarios recargados y oscuros, en la mejor tradición de otros títulos medievales como «Vagrant Story», con la posibilidad de empuñar armas de fuego y otros dispositivos de alta tecnología. Y todo protagonizado por una especie de "jinete pálido" que se encuentra a medio camino entre el mundo de las sombras y la humanidad, y que contrasta con el colorido de las estancias.
Por su parte, el tratamiento de la luz tendrá mucho que ver con la tenebrosa atmósfera que se respira en «Devil May Cry», ya que los escenarios están completamente realizados en 3D y las fuentes de luz dinámica se ha repartido estratégicamente para procurar cierto aire "fantasmal".

El diseño de las estancias recuerda a otros títulos consagrados en su género, como «Vagrant Story» o la saga «Castlevania».







Los escenarios se han diseñado de manera que en cualquier momento puedan "cobrar vida", ya que algunos enemigos brotarán de las localizaciones.



La colocación estratégica de las fuentes de luz dinámica, unida al fantasmal aspecto de nuestro personaje dota a «Devil May Cry» de un aspecto muy particular.

Las criaturas

El ejército de las tinieblas

Los enemigos de «Devil May Cry» no son zombies. Esta vez nos enfrentamos a una amenaza mucho más poderosa ya que se trata de de una horda de fantasmas y demonios dispuestos a acabar con nosotros. Sin embargo, para hacer frente a estas criaturas tenemos la capacidad de trasformarnos en un demonio alado y combatir con poderes sobrenaturales.



Por otra parte, al igual que ocurría en «Parasite Eve», la mayor parte de los enemigos finales se transformarán a partir de seres inofensivos, lo que se ha conseguido mediante la aplicación de elaboradas técnicas de morphing realizadas a partir del comportamiento del agua. Aunque el juego de cámaras será muy similar al que pudimos disfrutar en «Code Veronica», la constante aparición de enemigos ha obligado a un clásico seguimiento desde la espalda del protagonista, mucho más funcional a la hora de combatir.



Coincidiendo con el anuncio de un «Code Veronica» para PS2, «Devil May Cry» se confirma como una gran alternativa en el terreno del "survival horror"

El juego

Respetando a los clásicos

Tanto la ambientación, como la frecuencia de los enfrentamientos dotan de cierta personalidad a «Devil May Cry», aunque no sea más que una revisión tridimensional de cualquier «Resident» (tanto que no han dudado en compararlo con «Code Veronica»). No obstante los problemas que han surgido a la hora de utilizar las técnicas de anti-aliasing con PS2 y unos defectos en el renderizado de texturas (que resultan muy similares a las que gestiona N64) están retrasando el lanzamiento de este título. En cuanto a la rutina de combate, las principales novedades llegan a la hora de utilizar dos armas de manera simultánea o utilizar sables (en el estilo de «Onimusha») para acabar con los numerosos enemigos que nos abordan por todas direcciones y que, en algún momento, pueden llegar a confundir al jugador.







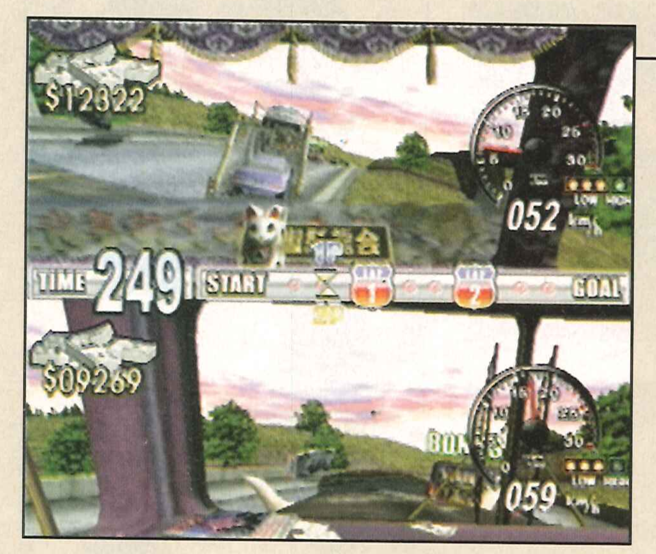
Cuando las cosas se pongan complicadas, siempre podemos recurrir a nuestra capacidad de transformarnos en demonio y atacar a las tenebrosas criaturas que nos acechan con sus mismas armas.

Consola: Dreamcast Compañía: Sega

Transportistas a la carrera

Una nueva conversión de Naomi 2 ha llegado hasta las Dreamcast japonesas dispuesta a arrasar con todo. Y nunca mejor dicho, porque se trata de un salvaje arcade de carreras a bordo de unos mastodónticos trailers capaces de pasar, literalmente, por encima de cualquier obstáculo.

18 Wheeler

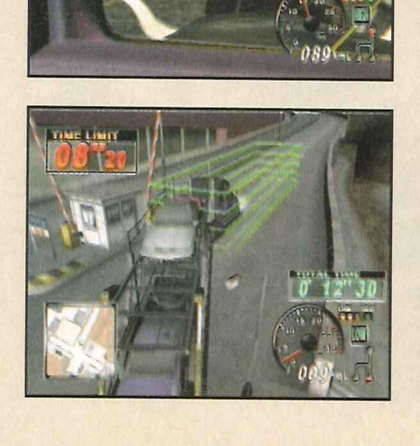


Una de las novedades con respecto a la versión recreativa es la inclusión de un modo para dos jugadores a pantalla partida.

Los modos de juego

Un auténtico arcade "made in Sega"

Además del modo arcade convencional heredado de la máquina recreativa, «18 Wheeler» ofrecerá en su versión para Dreamcast algunas novedades extras. Como algunos sabréis, el objetivo principal del juego en el modo arcade es, básicamente, llevar la carga asignada por carreteras con tráfico real hasta su destino cruzando a tiempo por cada checkpoint.
Sin embargo, para adaptarlo a la consola de Sega y dotarle de mayor profundidad se le han añadido 3 modos de juego más. El modo Parking, íntegramente dedicado a las fases de habilidad al volante, en las que hay que conducir el camión a través de algunas calles muy estrechas, y estacionar en el lugar indicado procurando no rozar el vehículo para no perder dinero.
El segundo modo nuevo es el Score Attack, en el cual disponemos de varios circuitos cerrados que habrá que recorrer en el menor tiempo posible, teniendo en cuenta las penalizaciones de tiempo por choques y las bonificaciones por los impactos a los vehículos de bonus.
Por último, el juego también se ha visto aderezado por un modo Versus para realizar duelos entre dos jugadores mediante split screen y con la vista interior como única posibilidad.





En el modo Score Attack tendremos que dar varias vueltas a un circuito cerrado antes de que acabe el tiempo, procurando a la vez conseguir bonus extra.



El sistema de juego

Todo por la carga

El sistema de juego de «18 Wheeler» es puramente arcade: hay que lograr que la carga llegue a su destino en el tiempo fijado, y si además queremos cobrar, hay que hacerlo sin dañarla. Pero además, en cada fase aparece un camión rival que se empeñará en ponernos las cosas muy difíciles, cruzándose e intentando sacarnos de la carretera.

Este planteamiento se sucede bajo un control sencillo, de modo que sólo hay que acelerar, frenar, y cambiar entre dos marchas. Pero esto no quiere decir que conseguir nuestro objetivo sea cosa fácil, ya que el tiempo estará realmente ajustado y tendremos que afinar a tope la conducción, evitando choques innecesarios y aprovechando la aspiración de los camiones tras los cuales nos situemos.

La mezcla de todos estos elementos hace que el ritmo de las carreras se torne muy elevado, dando como resultado una mezcla al estilo «Crazy Taxi», pero con el aliciente de ir a bordo de estos enormes vehículos.





La versión que llegará a Dreamcast será técnicamente igual a la de la placa Naomi 2, pero con algunos modos de juego nuevos.

Las fases

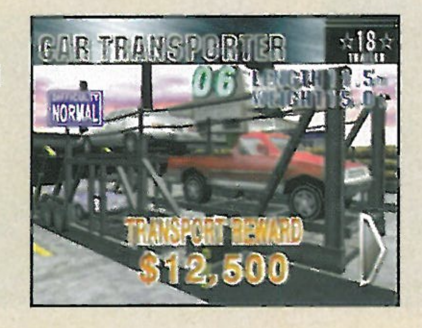
De profesión, transportista

En cada una de las 4 fases del modo arcade, y que se suceden a través de varias ciudades, habrá que elegir entre varias posibles cargas, que pueden ir desde líquidos en cisternas o troncos, hasta otras tan inusuales como tranvías. Además, según la que seleccionemos, podremos optar a cobrar una cantidad más o menos alta, aunque también habrá que tener en cuenta que su fragilidad o su peso pueden hacer más difícil nuestra tarea.

En cualquier caso, siempre deberemos tener mucho cuidado de que no reciban impactos durante la partida, ya que se nos irá restando dinero de la cantidad inicial.



Las cargas más pesadas dan más dinero, pero lograr ganar es más difícil.

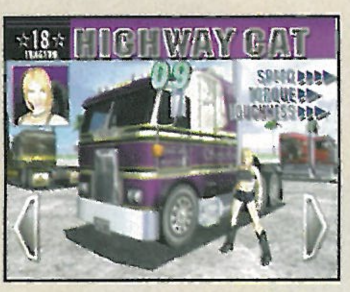


Los personajes y sus camiones

Unos locos del asfalto









Existen 4 camiones diferentes para seleccionar, independientemente de la carga que posteriormente les acoplemos. Cada uno de ellos tiene un magnífico diseño, apropiado al estilo de sus conductores, y tanto por su tamaño como por su nivel de detalle dará buena cuenta de las capacidades tecnológicas de la consola de Sega. Ahora bien, la elección entre uno y otro no sólo dependerá de nuestros gustos personales, ya que cada vehículo posee sus propias características de potencia, velocidad punta y robustez, las cuales pueden hacerlos más o menos indicados en función de la experiencia del jugador.

Consola: PS2 **Compañía: Konami**

Ya queda menos para el regreso...

El juego más esperado de PS2 aún no tiene fecha de lanzamiento, aunque Konami acaba de desvelar nuevas claves e imágenes. Es tal la expectación que sigue levantando este juego en Japón que no hemos podido resistirnos a mostraros la última información de la obra de Kojima.

Metal Gear Solid 2

El sistema de juego

Solid seguirá jugando al sigilo

En su momento ya os hablamos largo y tendido de esta alucinante segunda parte de «Metal Gear», pero no está demás que os recordemos que Hideo Kojima decidió trabajar a partir de la estructura del primer juego. Kojima ha reconocido las ventajas de que la mayoría de los usuarios ya hayan jugado con la versión para PS de «MGS», lo que le permitirá conservar un desarrollo similar al del juego de 32 bits, con importantes cambios derivados de la potencia de la nueva máquina.
Además de la vuelta al mismo estilo de subterfugio, tratado en perspectiva cenital, que vimos en «MGS», ya se ha confirmado un sistema de control que aprovechará al máximo el uso de los botones analógicos de la consola, y sobre todo un desarrollo (que será considerablemente más largo que el primero) basado, tanto por las localizaciones como por la disposición de puzzles y enemigos, en algunas de las situaciones a las que Solid Snake ya se ha enfrentado, pero también en otras nuevas más sorprendentes.

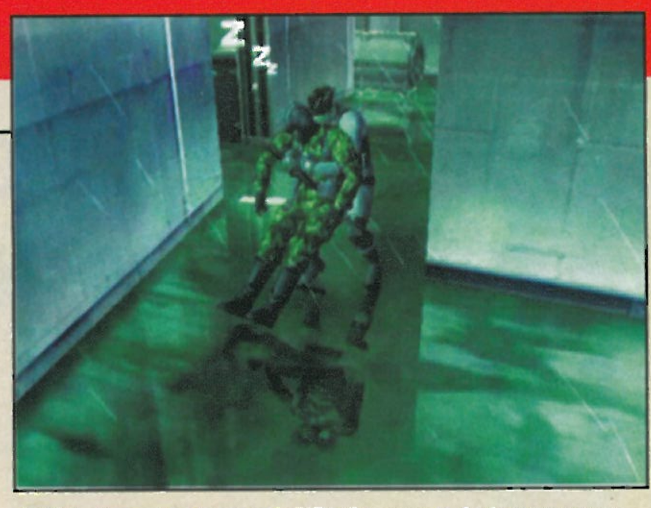


De nuevo el sigilo se convertirá en la pieza fundamental a la hora de desarrollar el nuevo «Metal Gear Solid» para PlayStation 2.

Las nuevas habilidades

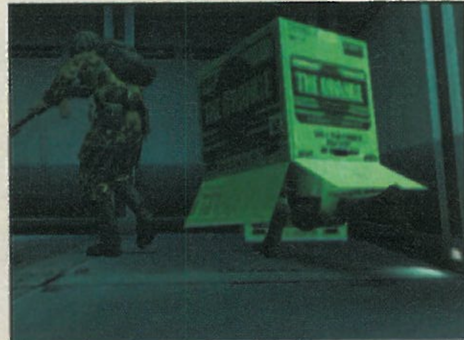
La experiencia es un grado

Solid Snake continúa siendo el protagonista de la aventura, aunque sus incursiones en Zanzíbar y Alaska le han valido para ganar nuevas habilidades. Además de poder arrastrar a los enemigos que haya sedado, el diseño de los nuevos escenarios permite que nos descolguemos sobre barandillas y cornisas para evitar ser vistos. Algunos elementos anteriores, como la caja, también han ganado posibilidades (en este caso, nos permitirá subir escaleras) y en cuanto al arsenal disponible, podemos esperar lo mejor. El equipo de Kojima se ha trasladado a los EEUU para recibir el asesoramiento del ejército en lo relativo a las armas de asalto modernas, que podremos utilizar mediante una nueva perspectiva subjetiva.

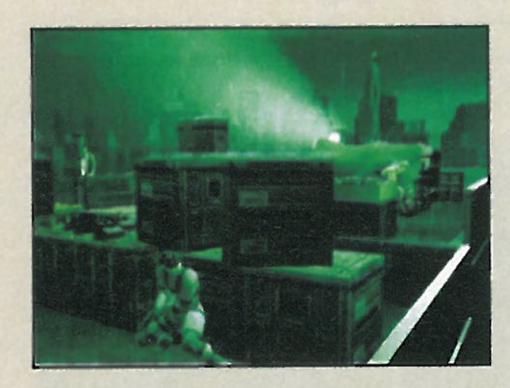


Snake mostrará nuevas habilidades, como la de descolgarse por una barandilla o arrastrar a los enemigos inconscientes, y también mejorará algunas conocidas, como el uso de la caja para esconderse.





Después de deslumbrarnos con el video del E3, en Marzo se lanzará una demo jugable de una hora de duración.





El apartado gráfico

Una superproducción al estilo Hollywood

El máximo rendimiento del "emotion engine" no sólo estará dirigido a mostrar expresiones faciales en pantalla, sino que, para la ocasión, Konami ha decidido implementar nuevos y realistas efectos de luz, que además tendrán una gran influencia sobre el planteamiento. Por otra parte, como ya se mostró en los primeros vídeos del juego, el efecto de la lluvia o las ondas en el aire tipo "Matrix" demuestran un nivel de programación que si desvela lo que debemos esperar de los 128 bits de Sony. Aunque Konami ha empezado a presionar al equipo responsable para acelerar el trabajo, todo apunta a que la fase de "ajuste" de la jugabilidad se prolongará durante unos cuantos meses más. En ese tiempo también se pulirán algunos detalles complicados, como la gestión de un gran número de polígonos independientes, que veremos en la rotura de cristales o en el rebote de los casquillos en el suelo.







Consola: PS2 Compañía: Koei

Shogun, señor de la guerra

Aunque parezca mentira, Koei, una de las compañías "menores" en la producción de juegos, ha conseguido levantar sus ventas hasta el primer puesto en PS2 gracias al éxito de «DW2» y «Kessen». Ahora intenta recuperar la fórmula del éxito con la secuela de su título de estrategia medieval.

Kessen 2



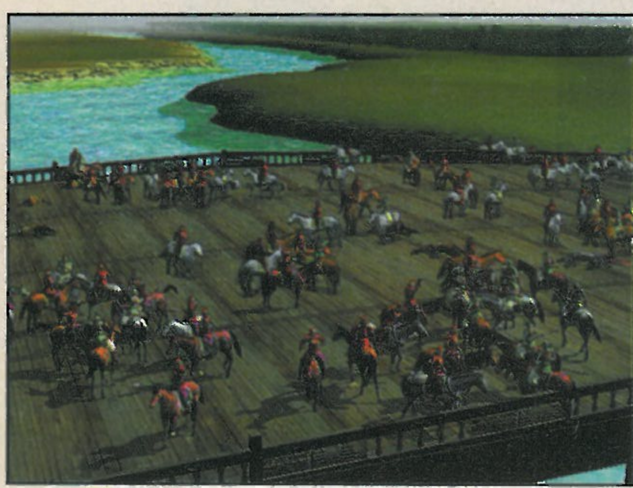
El nuevo campo de batalla

El combate se traslada a China

En lugar de recuperar la lucha de clanes de la era Sengoku japonesa, «Kessen 2» estará ambientado en China, un cambio que no obedece tanto a las diferencias en el desarrollo del juego como a la ambientación (tanto de escenarios, como de ropajes y equipo) de los ejércitos participantes. Además, a las batallas en campo abierto que protagonizaban la primera parte se unen nuevos terrenos, como fortalezas medievales, desfiladeros y batallas sobre el agua. Los escenarios se han ampliado al triple de lo que pudimos comprobar en «Kessen», incluyendo además condiciones meteorológicas que añaden variedad al conjunto, aunque siguen conservando el aire desértico del original.

Por su parte, la nueva historia cobrará más importancia conforme avancemos en el juego, y se desarrollará a partir de videos en 3D realizados con el motor del juego y espectaculares CGs.



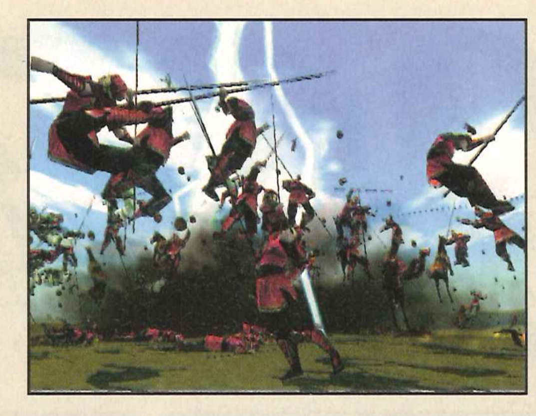


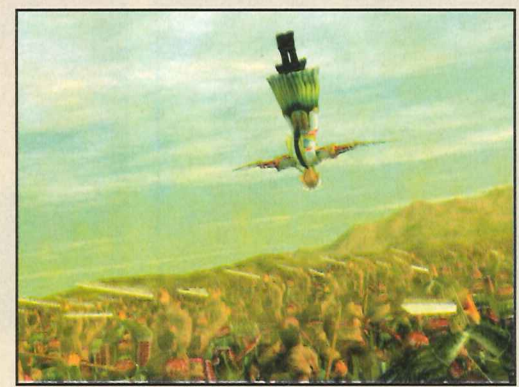
En lugar de limitarse a los desérticos escenarios de la primera parte, «Kessen 2» se desarrollará en nuevos campos de batalla: desde escarpadas zonas de montaña hasta combates sobre el agua.

La magia

Apoyo más que logístico

Otra de las incorporaciones a «Kessen 2» será la posibilidad de que nuestros generales desplieguen hechizos mágicos sobre el terreno de batalla, tal y como aparecía en «Three Kingdoms», de donde se han tomado los conjuros. No sólo resultan esenciales para inclinar la balanza hacia uno u otro ejército en los momentos decisivos, sino que muchos servirán para variar la disposición de nuestras tropas. El control de los elementos se traduce sobre la posibilidad de arrojar relámpagos, tornados o incluso terremotos sobre las tropas del enemigo, en las que son las secuencias más espectaculares de la batalla.





Los generales no sólo podrán utilizar sus poderes mágicos para eliminar enemigos, sino que tendrán a su disposición conjuros para reorganizar las tropas.

Contra todo pronóstico, la estrategia medieval se ha convertido en el género de más éxito en PS2 gracias al trabajo de Koei, que muy pronto regresará con la secuela de «Kessen»



La magia no sólo se utiliza para añadir mayor variedad al desarrollo de las batallas, también servirá como excusa para mostrar espectaculares efectos.

Las batallas

A mi señal, ira y fuego

El nuevo motor gráfico del juego, que se ha dado en bautizar Multi Agent, es capaz de mover hasta 500 personajes con alto nivel de detalle de un modo simultáneo, dando a los combates un aire más realista. Además, el sistema de órdenes se muestra mucho más sencillo, y se ha limitado a 4 posibilidades básicas: ataque, espera, retirada y magia, que bastan para derrotar a los ejércitos del enemigo. Los enfrentamientos, por su parte, no resultan tan confusos, y pese a la utilización de un considerable número de nuevas texturas, nos permiten en cualquier momento observar el transcurso del combate.
Como ya ocurría en el primer «Kessen», a lo largo de cada uno de estos choques podremos disfrutar de una panorámica o centrarnos en duelos individuales, mucho más elaborados.



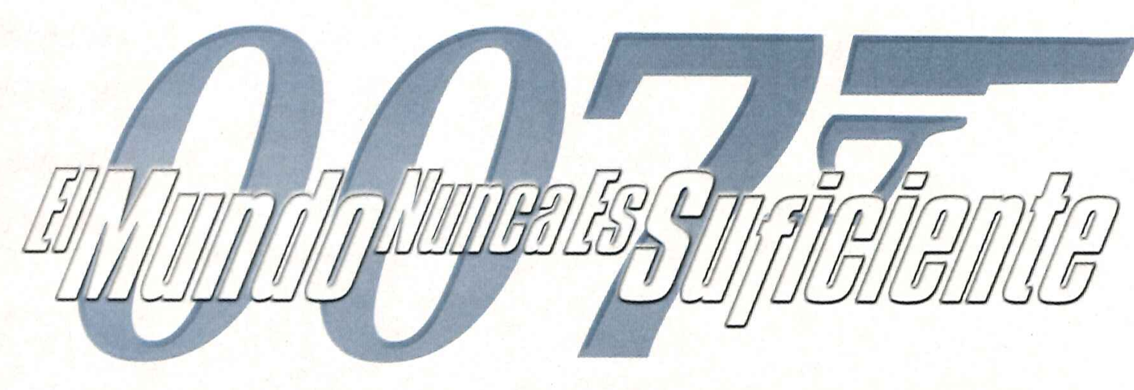




Si ya sorprendió con la primera parte, el número de unidades que aparecen en «Kessen 2» resulta alucinante.

Tras los pasos de «Goldeneye»

Con Rare sentando cátedra en el género de los shoot'em up subjetivos de N64, Electronic Arts lo tenía bastante difícil para crear un juego a la altura, cuanto menos, del ya clásico «Goldeneye». Pues bien, poco les ha faltado para conseguirlo, porque este cartucho, muy superior a la versión de PS, encierra un auténtico juegazo.









Los programadores de este estupendo juego han demostrado tener muy bien aprendida la lección magistral que supuso la primera aventura de Bond, pero nos consta que también han analizado a fondo el, hasta el momento, inalcanzable «Perfect Dark». Y es que este «El Mundo nunca es Suficiente» toma "prestados" elementos de ambos juegos, los mezcla con el inconfundible "toque Bond", y da como resultado un cóctel (mezclado, no agitado) al que resulta muy difícil resistirse.

El juego sigue fielmente el desarrollo de la última película del agente secreto, y nos permite revivir sus mejores escenas: el interrogatorio del banco, la persecución por el puerto, la misión de espionaje en la mansión de Elektra, el descenso en esquís o la bajada al silo de misiles ruso. Esta fidelidad no sólo es argumental, sino que está perfectamente recreada al conseguir que nos sintamos viviendo realmente esas situaciones límite. Tendremos que huir de una explosión, controlar los esquís mientras bajamos a toda velocidad, pinchar teléfonos, fotografiar pruebas comprometedoras o destruir un helicóptero de combate al estilo «Metal Gear».

UN ACABADO EXCELENTE

Este altísimo grado de inmersión en el juego se ve potenciado por un sensacional apartado gráfico, con grandes mapeados cubiertos de texturas muy bien realizadas, y una estupenda planificación de cada nivel. Su desarrollo (al igual que en «Goldeneye») mezcla fases de disparos a mansalva con otras de infiltración, pero sin llegar a exigir nunca el nivel de precisión del juego de Rare. Un ejemplo que indica la orientación más arcade de «EMNES» es que se ha eliminado el disparo a cubierto desde las esquinas, haciendo que los enfrentamientos sean cara a cara. No obstante hay muchas misiones donde el sigilo es la nota predominante, y no podremos disparar ni una sola vez sin faltar a alguno de los objetivos de la fase. Para el eficaz cumplimiento de todas las ►







- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Eurocom Ent.**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

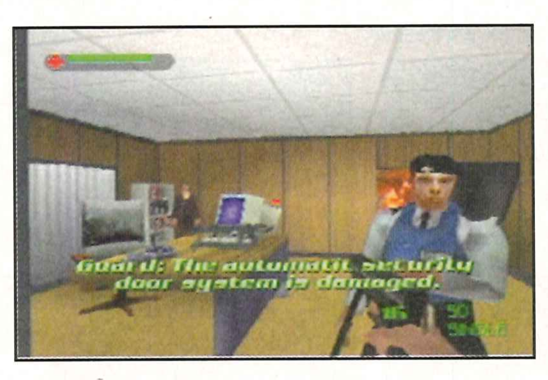
¿Qué haríamos sin los inventos de "R"?







El número de utensilios con que contamos es altísimo: aparatos para abrir cajas fuertes, descifrar códigos numéricos, pinchar teléfonos, desactivar bombas... Entre todos destacan el reloj multiusos de Bond, con funciones de láser, garfio, dardos y rayo atontador, y las gafas de rayos-X y el visor de infrarrojos, tomados prestados de «Perfect Dark».

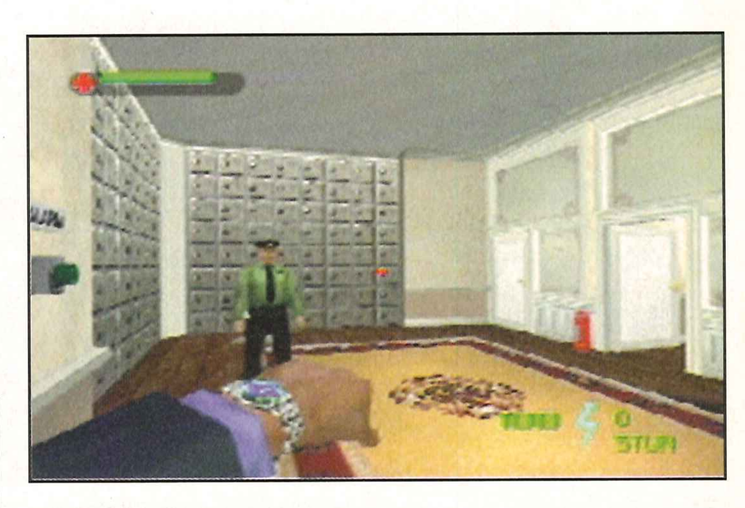


La sensación de estar viviendo la película se ve potenciada por los numerosos diálogos con personajes. Lástima que texto y voces estén en inglés.

La segunda aparición de Bond en N64 nos trae un excelente juego tipo «Goldeneye», con un desarrollo más ARCADE, un buen nivel gráfico y gran FIDELIDAD a la película.



Durante el juego reconoceréis perfectamente a varios personajes de la película. Aquí tenéis a la estupenda Chrismas Jones.





Efectivamente, es un inodoro. Pero la "gracia" está en que encima de él hay una bomba a punto de estallar. Intentar desactivarla proporciona uno de los mejores momentos del juego.




Este sí, también para multijugador




El modo para varios jugadores que falta en PS sí está aquí, y encima resulta muy entretenido. Tiene nueve modalidades de juego y puede jugarse hasta con cuatro personas. ¡Ahora sí!








En esta versión, los vídeos de la película han sido sustituidos por secuencias pregrabadas. Aunque no es lo mismo, están muy bien realizadas.

Tan real como la película









Una de las cosas que más nos ha gustado es que «EMNES» recrea la película de Bond con una fidelidad pocas veces vista. Ahí están, por ejemplo, el descenso a toda velocidad en esquís, los helicópteros con sierras de la escena del almacén o la infiltración en el silo de misiles.





Alternativas: *¿De verdad tenemos que decirlo? Por si acaso ahí van: el inalcanzable «Perfect Dark» como primera opción, seguido del otro juego de Bond, «Goldeneye», que pese a los años sigue siendo genial.*





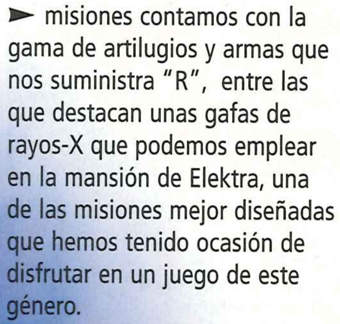


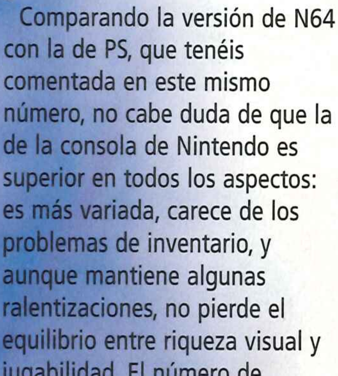
Aunque este juego recrea en gran medida el desarrollo de «Goldeneye» y «Perfect Dark», los enfrentamientos son más arcade.











misiones contamos con la gama de artilugios y armas que nos suministra "R", entre las que destacan unas gafas de rayos-X que podemos emplear en la mansión de Elektra, una de las misiones mejor diseñadas que hemos tenido ocasión de disfrutar en un juego de este género.

Comparando la versión de N64 con la de PS, que tenéis comentada en este mismo número, no cabe duda de que la de la consola de Nintendo es superior en todos los aspectos: es más variada, carece de los problemas de inventario, y aunque mantiene algunas ralentizaciones, no pierde el equilibrio entre riqueza visual y jugabilidad. El número de misiones, catorce, también es más alto, y su tratamiento es más interesante y fiel a la película. Por último, cuenta con un modo multijugador de hasta cuatro jugadores, que redondea un estupendo cartucho. La única pega importante que se le puede poner a este juego es que no está traducido ni doblado al castellano, pero tampoco es imprescindible para poder jugarlo. Para nosotros, «Goldeneye» y «Perfect Dark», técnicamente mucho mejores, siguen siendo la cumbre del género, pero este «EMNES» se coloca en el tercer escalón. Un juego con el que los fans del género y de James Bond vais a disfrutar a tope.

Rubén J. Navarro

Gráficos: 92

Sin llegar a la perfección de los shoot'em up de Rare, alcanza un nivel gráfico y técnico muy alto, y consigue evitar los fallos de la versión de PS, aunque mantiene algunas ralentizaciones.

Sonido: 89

Muy bien en líneas generales, tanto la música ambiental, como el sonido de las armas. Pero nos hubiera gustad que Bond y compañía hablasen castellano.

Jugabilidad: 93

El control no presenta ninguno de los problemas de PS, gracias a una mayor rapidez en el cambio de arma, y unos inteligentes atajos mediante combinaciones de botones. Nada que objetar.

Diversión: 92

Son catorce intensas misiones con tres niveles de dificultad que, como en «Goldeneye», van añadiendo algunos objetivos nuevos. Acabarlas todas os va a costar, pero es que además tiene el modo multijugador que falta en PS, para alargar la vida del cartucho.

Opinión:

Tomando como base el genial desarrollo de los shooters de Rare, EA ha sabido adaptarlo a la trama de la película y añadirle su toque personal con un tipo de enfrentamientos más arcade. Esto no impide que el juego tenga mucha profundidad y que las misiones resulten interesantes. Y encima, carece de los defectos de la versión de PS, y tiene un modo multijugador. No alcanza la perfección de «Goldeneye», pero en entretenimiento no le va en absoluto a la zaga.



¡Un Año de Estrellas!



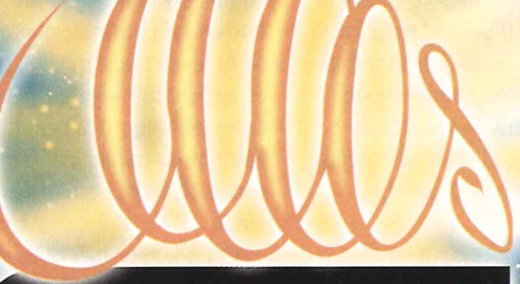
SILVER





V-RALLY 2 EXPERT EDITION

Dreamcast 24 HORAS DE LE MANS Entra en la leyenda





Supercross Freestyle
GAME BOY COLOR









PlayStation

Distribuido por:



Por un Milenio de éxitos

¡Felices Fiestas!

Infogrames España

ABANICO

Ya hace casi un año que apareció este juego en PlayStation, pero es tal su calidad que incluso ahora sigue siendo una aventura imprescindible. Sin apenas cambios con respecto al original, los usuarios de DC podrán también disfrutar del mejor terror en las consolas.

Tiembla: Nemesis aún vive

RESIDENT EVIL™ 3 NEMESIS

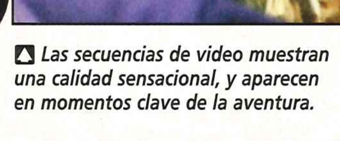
No resulta fácil entrar a valorar estas conversiones. Por un lado, que un juego de una consola inferior aparezca casi un año después en DC no dice mucho a favor de Capcom, sobre todo después de ver lo que da de sí un «Resident» (Code Veronica) que aprovecha la potencia de esta consola.

Ahora bien, después de haber disfrutado de nuevo con esta aventura, hay que volver a quitarse el sombrero ante su extraordinaria calidad, y aquellos usuarios que no la hayan jugado en PS, desde luego tienen una cita obligada con este juego, aunque no explote la capacidad técnica de Dreamcast.

Y es que «RE Nemesis» reune todas las virtudes de la conocida saga, invitándonos a vivir una apasionante aventura de terror donde los enfrentamientos con los monstruos y la resolución de puzzles son los auténticos protagonistas. Bueno, ellos y un argumento muy cuidado dentro de una ambientación soberbia, que aprovecha como ningún otro juego los decorados, la música y los efectos de sonido para crear una atmósfera terrorífica.

Estamos sin duda ante el mejor «Resident» después del «Code Veronica», y eso es mucho decir. Para empezar, a pesar de tratarse de un motor realizado para PS, sorprende aún hoy la calidad gráfica de este juego, empezando por los escenarios renderizados, recreados hasta con el más mínimo detalle, y siguiendo con el estupendo aspecto (en el sentido técnico, claro) de los zombies y el resto de las horrendas criaturas, que además se mueven de maravilla, o determinados efectos visuales, como el fuego o las explosiones. Eso por no hablar de las siempre espectaculares secuencias de video

Pero además, hay que contar con que este «Resident» es fundamental para enlazar toda ►



Las secuencias de video muestran una calidad sensacional, y aparecen en momentos clave de la aventura.

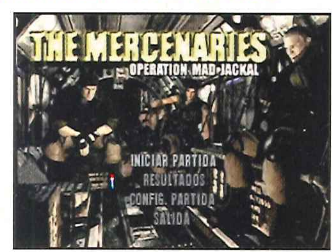




La protagonista del juego es Jill Valentine, que también apareció en la primera parte, pero un mercenario llamado Carlos la acompañará casi en todo momento y tomaremos su control durante un tiempo.

- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano (textos)**

Mercenarios a sueldo

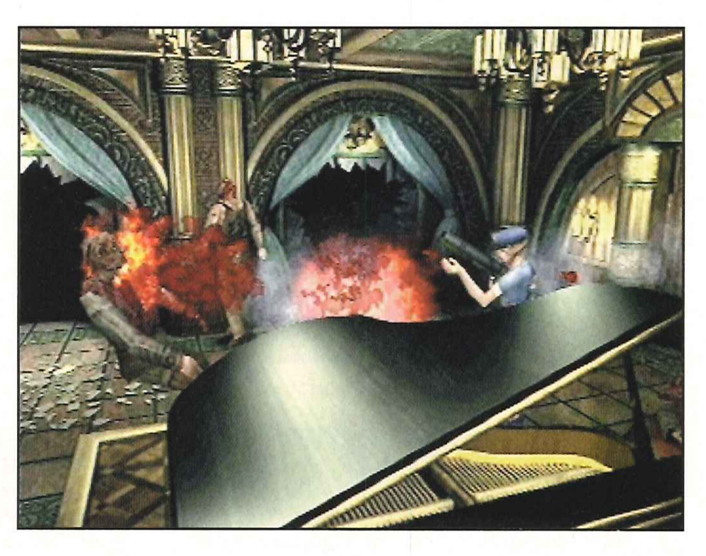




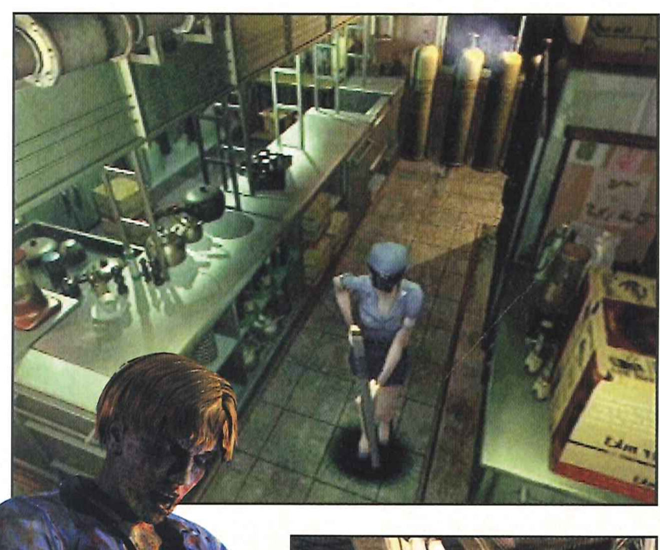




Por supuesto, en esta versión de «RE Nemesis» no podía faltar el juego de los mercenarios, sólo que aquí está a disposición desde el comienzo, sin necesidad de acabarse el juego para conseguirlo. Esta modalidad consiste en completar un recorrido en un determinado límite de tiempo, atravesando zonas plagadas de monstruos que nos darán segundos extra al eliminarlos. Contiene secretos y muchas sorpresas, y resulta intenso, difícil y divertido.



Aunque NO aprovecha la capacidad técnica de DC, sigue siendo una aventura terrorífica e IRRESISTIBLE.









En el menú podremos almacenar armas y objetos. Esta entrega nos permite crear munición mezclando pólvora.



También desde el comienzo contamos hasta con ocho indumentarias para Jill, algunas realmente sugerentes...







En determinadas situaciones deberemos tomar una decisión, que a la larga variará ligeramente los acontecimientos y el final del juego. Una forma de invitar a jugarlo en más de una ocasión.

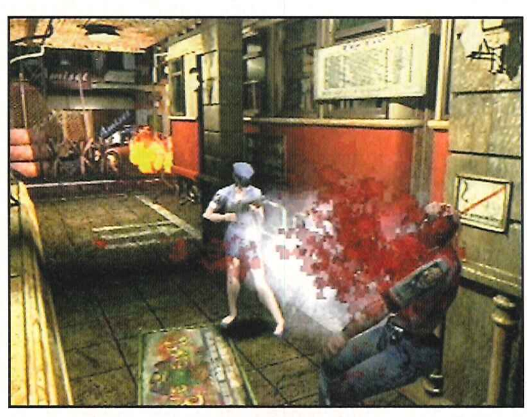
Una pesadilla llamada Nemesis

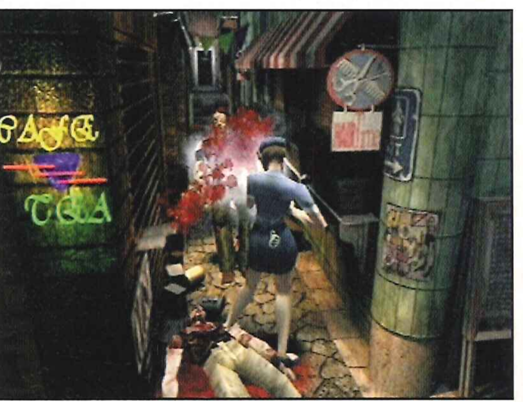


El monstruo llamado Nemesis es el otro gran protagonista de la aventura. Perseguirá a Jill y a Carlos durante todo el juego, creando situaciones muy angustiosas. Uno de los aciertos de esta entrega.



El apartado gráfico del juego muestra una notable calidad a pesar de provenir de un sistema de inferior potencia, Los decorados son muy vistosos.



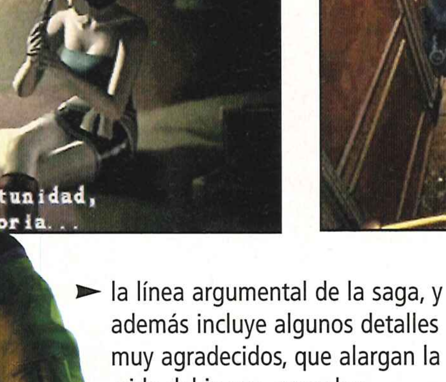






Los puzzles en esta entrega resultan ingeniosos y a veces bastante complicados. Todo un reto para la mente.

Alternativas: *DC cuenta con el mejor «Resident» que ha aparecido hasta el momento, «Code Veronica», y también con la segunda entrega. Tenerlos todos, si no se poseen ya en otros formatos, es obligado si se es fan del género.*





la línea argumental de la saga, y además incluye algunos detalles muy agradecidos, que alargan la vida del juego, como los diferentes recorridos, que elegiremos al vernos obligados a tomar decisiones puntuales, y que variarán el curso de la aventura, o los cambios en la resolución de los puzzles, que nos impedirán aprendernos las claves de memoria.

Todo esto, unido a los dos niveles de dificultad y al minijuego de los mercenarios (que aquí está disponible desde el comienzo), todo un hallazgo para los amantes de la acción y los retos difíciles, nos da como resultado un juego muy completo, sensacional, irresistible, y todo ello a pesar de ser una conversión cuyo original tiene ocho meses de antigüedad y pertenece a un sistema inferior. Sólo si ya os lo habéis pulido en PS, debéis descartarlo.

Manuel del Campo

Gráficos: 82

Aún viniendo de un motor de PS, resultan muy vistosos, sobre todo por los decorados y el diseño y los movimientos de los monstruos. La mayor resolución de DC ayuda en este sentido.

Sonido: 90

¡Qué os vamos a contar de un «Resident»! A pesar de no estar doblado, tanto las voces, como los sensacionales efectos de sonido y la adecuada banda sonora hacen que este apartado sea tan protagonista como los demás.

Jugabilidad: 90

Su dificultad es mayor que la de otras entregas, pero no impide que siga siendo una aventura que deja jugar sin resultar fácil ni desesperar.

Diversión: 91

Aún ahora sigue resultando una aventura apasionante, terrorífica, para disfrutarla intensamente. Por supuesto, no destaca por su extensión, aunque los minijuegos y los diferentes recorridos de la aventura ayudan en este sentido.

Opinión:

Después de haber disfrutado con «Code Veronica», tal vez a algunos les parezca que la salida de este juego es un paso atrás. Pero hay que enfocarlo de otra manera. Siendo realistas, está claro que Capcom no iba a reprogramar un « Nemesis» especial para DC, así que no está de más que los usuarios cuenten con esta entrega imprescindible, al igual que lo hicieron con «RE 2». Si ya lo jugasteis en PS, no tiene sentido hacerse con él ahora, pero si no, id corriendo a por él.



¡Dale caña a esos michelines!

DANCING STAGE EURO MIX

Después de jugar un par de canciones a este divertido juego de baile de Konami con la alfombra en tu PlayStation, ya nadie podrá decirte que jugar a la consola está reñido con el ejercicio físico...





Con este juego podréis bailar temas tan famosos como "I will survive", "Video Kill the Radio Star", o "So Good", de los Boyzone.

Konami ha sido y es la compañía que más juegos musicales ha desarrollado desde que este nuevo subgénero se convirtió en un fenómeno de masas, principalmente en Japón. Sus máximos baluartes han sido «Beatmania», del cual ya disponemos de una versión en España, y «Dance Dance Revolution», cuya edición adaptada al público europeo llega este mes a PlayStation.

Como sabéis, el máximo atractivo de este divertidísimo simulador musical de baile (como les gusta llamarlo), es la utilización de un pad especial a modo de alfombrilla, sobre la que debemos bailar al ritmo de las canciones, y que acaba convirtiéndose en parte esencial del juego si se quiere disfrutar plenamente con él.

Esto no quiere decir que no se pueda jugar con el mando normal de PlayStation, pero hacerlo así reduce el juego a una sucesión de insulsas pulsaciones de los botones que, aparte de terminar aburriendo a las pocas horas, no tiene comparación con títulos específicamente creados para ese estilo de juego, como «Parappa the Rapper» o el propio «Beatmania».

Pues bien, la mala noticia es que Konami, finalmente, ha decidido no traer dicho periférico a nuestro país, por lo que quien desee aprovechar las enormes posibilidades de diversión que este título ofrece, deberá adquirir alguno de los que venden compañías como Sony o Blaze.

UNA FIESTA EN CASA

Ahora bien, si os decidís a adquirirlo, lo cual puede ser una buena idea ahora en Navidades, tendréis a vuestra disposición un juego que, por lo divertido que resulta, se convertirá con toda seguridad en la opción preferida para pasar el rato cada vez que tengáis una visita en casa. Y es que tanto las 24 canciones disponibles -muchas de ellas conocidas-, como los modos de juego que pone a nuestra disposición (entrenamiento, arcade, y un curiosísimo modo para perder peso), están orientados expresamente para pasárselo bien desde el primer momento. Y sea porque no tengamos ritmo y no hagamos más que dar torpes tropezones continuamente, o porque seamos unos auténticos "Michael Jackson" de la pista de baile, lo que está claro es que la diversión no decae en ningún momento.

De modo que, si estáis pensando en un juego para vuestra PS con el que pasar el rato con la familia y amigos en las próximas vacaciones, tenemos que decir que, con permiso de «El Libro de la Selva. Muévete con ritmo», éste es el juego musical más completo y divertido del momento.

Roberto Ajenjo

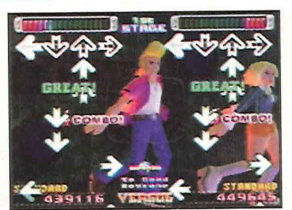




- Tipo: **Musical**
- Compañía: **Konami**
- Distribuidora: **Konami España**
- Precio: **7.490 ptas (sin alfombra)**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

¡Pierda peso en pocos días!









La gran novedad con respecto a la versión japonesa es el modo workout, en el que tendremos que seleccionar cuántas calorías deseamos perder jugando, de modo que se nos obligará a pasar las canciones que sean necesarias para alcanzar dicha cifra.





Con la ALFOMBRA de baile, este título resulta DIVERTIDÍSIMO, pero hay que adquirirla aparte.

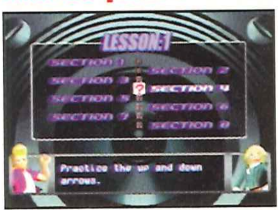




Los niveles máximos de diversión se alcanzan en las partidas a dobles, y más aún si tenéis la suerte de disponer de un par de alfombras.



Primeros pasos



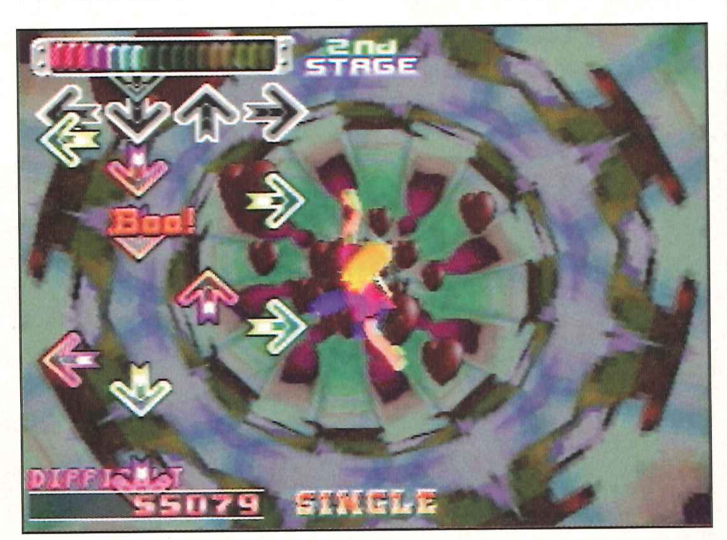


Durante las primeras partidas, no viene nada mal pasarse por el modo lesson, que nos ayudará a aprender las técnicas necesarias para luego dominar las combinaciones de movimientos más difíciles.

Alternativas:

El mes pasado comentamos «El Libro de la Selva. Muévete con ritmo», que cuenta con la ventaja de venderse junto a la alfombra. Gráficamente era mejor, pero incorpora menos canciones y sus modos de juego no eran tan originales como los del juego de Konami.





Gráficos: 75

Lo mejor son los personajes que bailan en segundo plano. Sin embargo, los fondos, aunque son coloridos, se hacen repetitivos, y a veces no permiten ver con claridad por dónde salen las flechas.

Sonido: 96

La calidad de las canciones, como es habitual en este género, es excepcional, y si conectáis la consola a un buen equipo de música creeréis estar en la disco de moda.

Jugabilidad: 82

Con el pad normal se hace bastante soso, pero con la alfombra y una selección adecuada de los niveles de dificultad, hasta los más patosos encontrarán su lugar en este juego.

Diversión: 87

24 canciones, con 3 posibles niveles de dificultad cada una, y los 3 modos de juego principales, son más que suficientes para garantizar que no aparezca nunca el aburrimiento.

Opinión:

Es una pena que Konami haya preferido no incluir la alfombra con la consola (con toda probabilidad para no encarecer el precio total), porque adquirir este juego sin ella no tiene mucha razón de ser, y al final resulta casi imprescindible realizar el desembolso de todas maneras.

Ahora bien, una vez hecha la compra (o una vez abierto el regalo, jeje), se trata de una experiencia única, un magnífico divertimiento digno de las mejores fiestas caseras.



El arte de la guerra

Koei, que pronto nos trasladará a la guerra de clanes en el Japón medieval con «Kessen», nos regala un adelanto de ambiente marcial con una revisión de uno de los clásicos "beat ´em up" que apareciese en los salones recreativos hace casi 9 años.





Seguro que pocos recuerdan que «Dynasty Warriors», y su secuela «Warriors of Fate» fueron dos "beat ´em up" que llegaron a los recreativos tras la estela marcada por «Final Fight». Años después, y tras una discreta aportación al combate "one vs one" en PlayStation, regresan los combates a la antigua China, con un planteamiento que transforma los clásicos "avanza y pega" en enormes batallas campales.

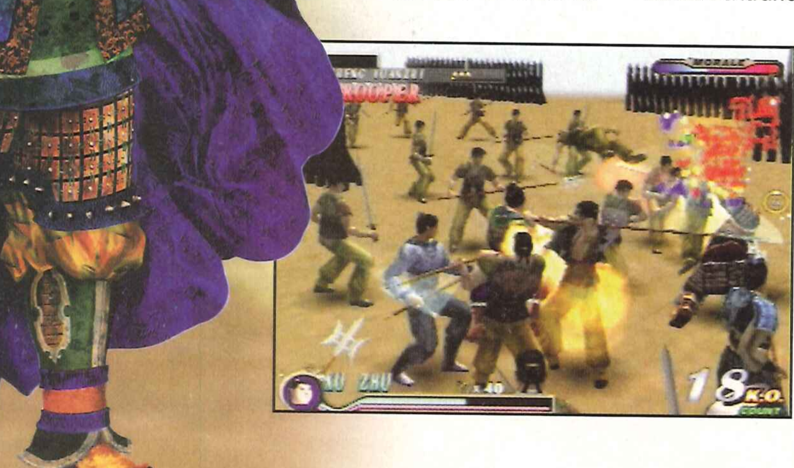
Sí, habéis leído bien, porque el punto fuerte de «DW 2» es la capacidad de mostrar hasta 30 personajes simultáneamente en pantalla (de los más de 1000 que aparecen en cada nivel). Pero no os asustéis, por que una de las peculiaridades del juego de Koei es que también podremos contar con el apoyo de soldados de nuestro bando, equilibrando aún más el combate gracias a la (irregular, eso sí) IA de los personajes controlados por la máquina. Sin embargo tal aglomeración de combatientes pasa factura sobre el apartado gráfico, que mezcla unos personajes de realización brillante con escenarios vacíos y repetitivos, y especialmente sobre el control, que llega a ser desesperante en algunos momentos por el caos de personajes que se superponen en pantalla.

CONFUSIÓN CAMPAL

No se trata de la ejecución de golpes, que por cierto no son muy abundantes, ni de las posibilidades de nuestro personaje (que conserva la habilidad de cabalgar sobre las monturas que pierdan nuestros enemigos), lo que entorpece el combate es el sistema de fijación de objetivo, ya que no resulta extraño encontrarnos golpeando a un enemigo que, a su vez está emparejado con otro soldado de nuestro bando, mientras nos atacan por detrás.

Una vez que conseguimos acostumbrarnos a esta rutina, el juego se desenvuelve con velocidad y resulta muy espectacular, aunque el desarrollo se vuelva inevitablemente repetitivo (pese a la inclusión de una perspectiva subjetiva para lanzar proyectiles). Seguro que los nostálgicos disfrutan a tope con este renacimiento del "beat ´em up", aunque un buen apartado técnico y un desarrollo largo, que hace aguas por todas partes, son algo menos de lo que esperamos de un juego de nueva generación. Eso sí, si os gustaba la máquina recreativa no podréis reprimir alguna lagrimita al ver cómo ha mejorado con los 128 bits.

David Martínez







- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Koei**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

El espectáculo de las batallas medievales esta MUY BIEN recreado, aunque el desarrollo resulte algo MONÓTONO.





Los protagonistas de «DW 2» conservan la habilidad de cabalgar sobre los caballos del enemigo.

Alternativas:

Si estáis buscando un juego de guerra, probablemente «Kessen» (en el terreno de la estrategia) resulte más entretenido. Como "beat 'em up", «Dynasty Warriors 2» no tiene rival.









Veni, vidi, vinci

Aunque a primera vista el desarrollo se limita a "avanzar y pegar" por 8 enormes niveles, en cualquier momento de la misión podemos acudir a la disposición de nuestras fuerzas sobre el terreno y así determinar nuestros pasos para acabar con el enemigo.

Entrenados para todo





Nuestro protagonista no sólo dispone de los movimientos básicos de ataque, sino que en cualquier momento de la batalla puede acudir a una perspectiva subjetiva y disparar con una ballesta. Además, cada adversario que derrotemos pasará a rellenar una barra de energía que nos permite ejecutar "magias" para librarnos de los enemigos que nos rodeen.

Dependiendo del luchador que escojamos, de los 10 disponibles, el desarrollo de «DW 2» cambiará ligeramente por el orden y la colocación de las tropas.

Gráficos: 81

El brillante diseño de los personajes y la posibilidad de mostrar hasta 30 guerreros en pantalla pasan factura sobre unos escenarios "sosos" y con niebla.

Sonido: 80

La música "guitarrera" no es muy acorde con el desarrollo, pero pasa desapercibida ante unos logrados efectos de sonido.

Jugabilidad: 77

El escasísimo repertorio de golpes unido a los problemas en la detección de enemigos entorpecen bastante nuestros movimientos. Eso sí, lo de pegar y avanzar engancha a cualquiera.

Diversión: 79

Se trata del juego más largo del género, con niveles que pueden llegar a durar más de 2 horas, aunque eso sí, se hace repetitivo.

Opinión:

Después de una primera impresión muy favorable, especialmente gracias al número de luchadores que «Dynasty Warriors 2» es capaz de mostrar en pantalla, el juego de Koei se destapa como un título técnicamente irregular que no puede evitar caer en la monotonía. Eso sí, el componente estratégico (que sólo resulta efectivo en determinados niveles) y los enfrentamientos con los generales enemigos consiguen que, por momentos, el compacto resulte muy emocionante y, al menos, cuenta con un planteamiento que se sale de los cánones marcados por el género.

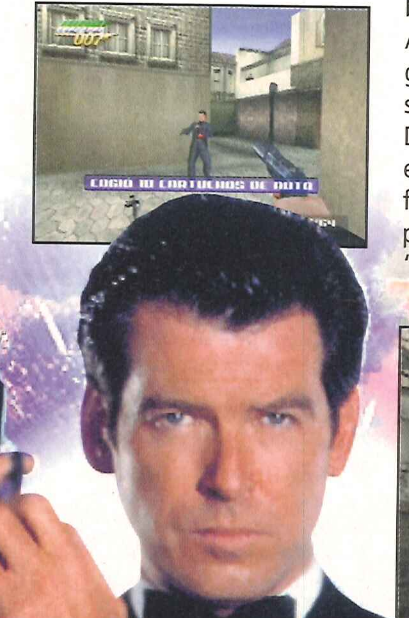
Valoración 79

Tras su estreno hace un año con «Tomorrow Never Dies», el agente secreto más famoso de la historia vuelve a hacer su aparición en PS, esta vez pasando de la aventura de la acción al shoot'em up subjetivo. Pero, ¿ha encontrado James un juego a su altura?

Bond repite en PlayStation

007 El Mundo Nunca Es Suficiente

Antes de cada misión, "M", "R" y nuestra querida Moneypenny nos indicarán los objetivos de la misma.



La franquicia Bond tiene un tirón innegable, sobre todo en tierras británicas, y así lo demostraron las ventas de su anterior juego. Conscientes de ello, Electronic Arts ha decidido que cumpla de nuevo unas cuantas misiones al servicio de nuestra diversión. En esta ocasión se ha abandonado el estilo «Syphon Filter» en tercera persona para pasar a una vista subjetiva más inmersiva, que nuestro héroe ya conoce muy bien de «GoldenEye» en N64. A pesar de este cambio de género, las premisas en las que se basaba «Tomorrow Never Dies» siguen estando ahí: los escenarios que recrean con fidelidad las localizaciones de la película, los imprescindibles "gadgets" (esta vez de R), y los vídeos del film que hacen de hilo conductor entre misión y misión. El mayor cambio lo notamos en la propia concepción del juego, porque aunque seguimos teniendo que disparar de lo lindo en algunas misiones, ahora cuenta más el sigilo al estilo «Medal of Honor». De hecho, en algunas fases no tendremos ni siquiera que disparar un solo tiro, y habrá que idear la manera de pasarlas pensando un poco.

VARIEDAD DE MISIONES

En cada uno de estos once niveles de que consta el juego hay que cumplir una serie de objetivos bastante variados, que pueden ir desde colocar micrófonos a encontrar un maletín, proteger a Elektra o escanear unas huellas. Por supuesto, la elección de las armas, así como de los utensilios de espía son imprescindibles para llevar a buen puerto cada misión.

Hasta aquí todo está muy bien: tenemos una ambientación "Bond" perfectamente conseguida, una amplia variedad de armas y "gadgets", y un desarrollo que nos permite sentir que estamos metidos en la piel de 007. La cuestión es que, aunque en conjunto estamos hablando de un buen juego, «EMNES» tiene algunos defectos que lastran el resultado general. Empezamos por el apartado gráfico, sin duda de lo mejorcito que hemos visto en un juego de este género de PS. Pero este excelente apartado visual ➤



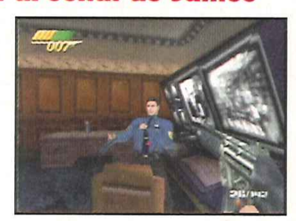


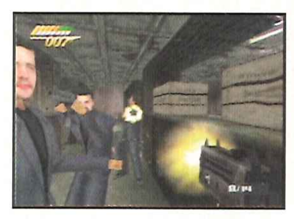




- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Black Ops**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

El arsenal de James






Desde luego, no será por falta de armas: desde la más básica, la pistola con silenciador, hasta la más precisa, el rifle francotirador, vais a encontrar todo un abanico de "herramientas", como la ametralladora, un Kalasnikov, una pistola de dardos e incluso un teléfono móvil que "proporciona" descargas eléctricas.

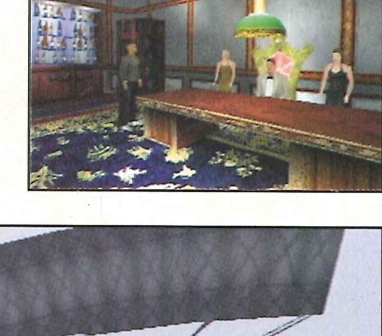


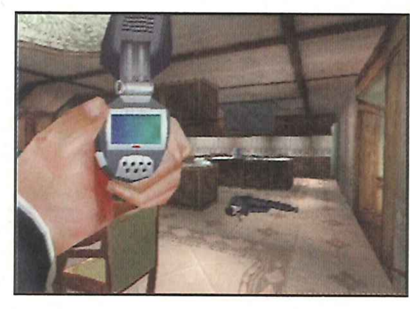
Pues no, no se nos ha colado ninguna pantalla de «Caesar Palace». Es que en uno de los niveles nos sentiremos más Bond que nunca jugando al Black Jack en un casino.

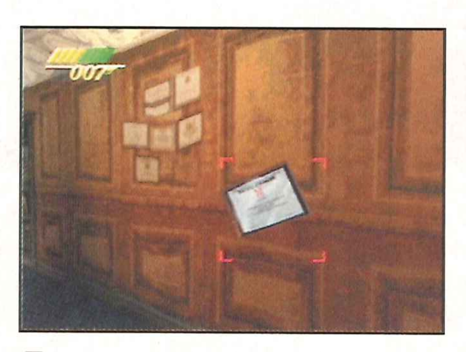


Más veces de las que os gustaría os encontraréis aquí para elegir el arma, ya que el cambio dentro de juego es muy lento.

Este juego tiene un apartado gráfico SENSACIONAL, pero un desarrollo CORTO y defectos de JUGABILIDAD limitan el resultado final.







La manera de interactuar con el escenario es muy sencilla: cuando podamos usar un objeto, aparecerá recuadrado en rojo o verde.



Cóctel de misiones mezclado, no agitado









El cumplimiento de las misiones se basa en la infiltración (a disparo limpio o disfrazados) para colocar micrófonos, interrogar sospechosos, perseguir a los malos... Su desarrollo es variado.



Como en el juego anterior, disfrutaremos de vídeos con las escenas más interesantes de la película antes y después de cada una de las 11 misiones.

Los "gadgets" del mejor espía, a tu disposición









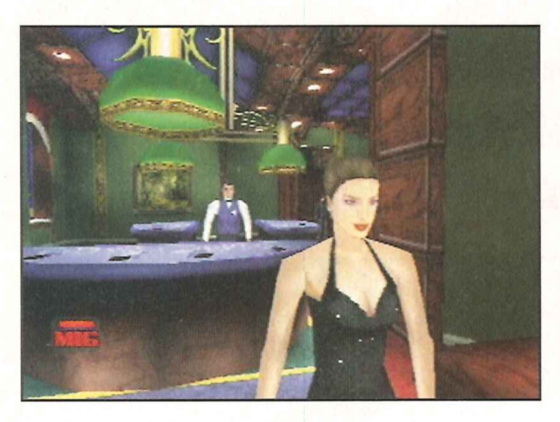
Desde luego, no se puede decir que "R", el sustituto del genial "Q", no tenga bien aprendido su oficio. La gama de utensilios de espía que James puede usar para completar sus misiones es más amplia que la que vimos en «TND», y todos son muy útiles. Tenemos un escaner de huellas, una microc;amara, una tarjeta maestra para abrir cualquier puerta, unas gafas de visión nocturna y muchos más...

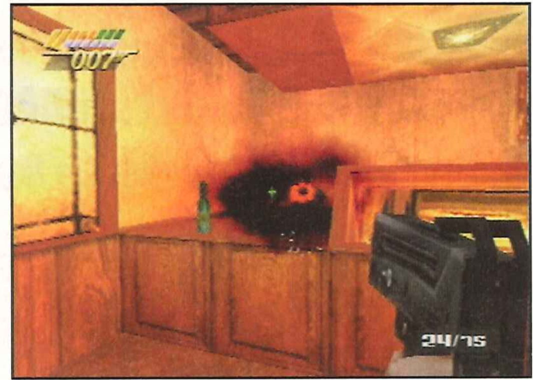


Alternativas:

Aunque no es un género muy nutrido en PS, cuenta con excelentes representantes, siendo los más parecidos a este juego los dos «Medal of Honor». Con un estilo más arcade encontraréis «Quake 2» y «Alien Resurrección».

Uno de los elementos que más se echan en FALTA es un modo MULTIJUGADOR.





➤ se ha conseguido mediante una sobrecarga de texturas que hace que girarse sea muy lento, a lo que se suma que el cambio de arma, también muy lento, nos deje vendidos en momentos de alta tensión. Para solucionarlo no hay más que pulsar la tecla de inventario, con la consiguiente parada de la acción, lo que le resta emoción al juego. Asimismo, once niveles se nos antojan un tanto escasos, máxime si tenemos en cuenta que ni resultan tan extensos como los de «TND», ni se tarda demasiado en terminarlos. Por último, no se incluye ningún modo multijugador, por lo que una vez terminadas las once fases en varios niveles de dificultad, se acabó lo que se daba. Sinceramente, aunque apreciamos el trabajo gráfico, hubiéramos preferido un menor despliegue de texturas y una mejora en la jugabilidad y en la extensión y el número de niveles. No obstante, es un juego que ha sabido captar a la perfección el espíritu de las aventuras de James Bond, y os lo vais a pasar muy bien con él, aunque, repetimos, la cosa no dure demasiado.

Rubén J. Navarro





Gráficos: 93

Sin duda el mejor apartado del juego. Todas las localizaciones están plagadas de texturas coloristas, decenas de detalles... Pero como ya os hemos contado, esto afecta a la velocidad del juego y a la longitud de los niveles.

Sonido: 82

El sonido de las armas es bueno, al igual que el doblaje al castellano, pero las "melodías Bond" de cada nivel son escasas y resultan demasiado repetitivas.

Jugabilidad: 79

Es donde más flojea la cosa. La sobrecarga gráfica de los escenarios ralentiza los movimientos y dificulta el cambio de arma. Además, hay fallos en la detección de colisiones de los objetos.

Diversión: 84

El tiempo que tardéis en terminar las 11 misiones os lo vais a pasar estupendamente, pero después se acabó lo que se daba, porque ni hay extras ni multijugador. La única posibilidad es volver a jugarlo en otro nivel de dificultad.

Opinión:

Al igual que «TND», este juego capta a la perfección la esencia de la película de Bond. El paso a primera persona proporciona mayor grado de inmersión, y la alternancia de misiones de disparo con otras de infiltración aporta mucha variedad. Pero el sensacional despliegue gráfico pasa factura a la jugabilidad y a la longitud de los niveles, a lo que hay que unir la falta de modo multijugador. Un muy buen juego, pero esperábamos más.

Valoración 83

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Infogrames**
- Distribuidora: **Infogrames**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Carreras locas marca ACME

Tras el paso por Dreamcast de las entrañables carreras televisivas de los «Autos Locos», la consola de Sega vuelve a vestirse de dibujos animados para albergar unas simpáticas competiciones con los personajes de las "Fantasías animadas de ayer y hoy".



La fórmula ya no nos pilla de primeras: personajes ampliamente conocidos, carreras desenfrenadas, un montón de ítems desparramados por los circuitos y un broche en forma de coloridos gráficos para que el conjunto quede bonito. Básicamente, estos son los ingredientes con los que se "fabrican" los juegos de carreras locas, y una vez más han sido utilizados por Infogrames para el desarrollo de este entretenido GD.

De este modo, «Looney Tunes Space Race» nos ofrece una competición entre personajes de la Warner, 6 en cada carrera, que van montados en sendos vehículos anti-gravitatorios (scooters, tractores, cohetes, etc.), y pueden recoger ítems con los que atacar a los rivales. Para darle mayor vidilla al asunto, existen varios personajes y circuitos ocultos, cuyo desbloqueo precisa quedar en primera posición en las carreras anteriores. Además, el juego incluye varios retos y fases especiales, con reglas o ítems específicos, que nos permiten descubrir curiosidades sobre el juego, como bocetos, imágenes y vídeos.

El control tampoco se aleja de lo que cabe esperar en estos juegos, marcado por una jugabilidad y sencillez de manejo totales, que nos permiten recoger ítems y lanzárselos al adversario mientras conducimos. Además, la dificultad no es demasiado elevada, y aunque se trata de uno de esos juegos de velocidad en los que se pasa del primer al último puesto (y viceversa) a cada momento, llegar en primera posición está al alcance de cualquiera.

En cuanto al apartado técnico, Infogrames ha vuelto a hacer uso del estilo poligonal/dibujo-animado que tan buen resultado le dio con «Wacky Races». Destacan su colorido, la ausencia total de popping y las conseguidas animaciones de los personajes que, por cierto, no paran de soltar divertidas frases en castellano.

No estamos ante un dechado de originalidad, pero tampoco se puede negar que su capacidad de entretenimiento es muy grande, sobre todo en el modo para 4 jugadores, sin duda donde éste juego explota todas sus cualidades.





Retos y carreras especiales



Al ganar en los retos y fases "ACME", conseguiremos bonificaciones y algunas curiosidades.





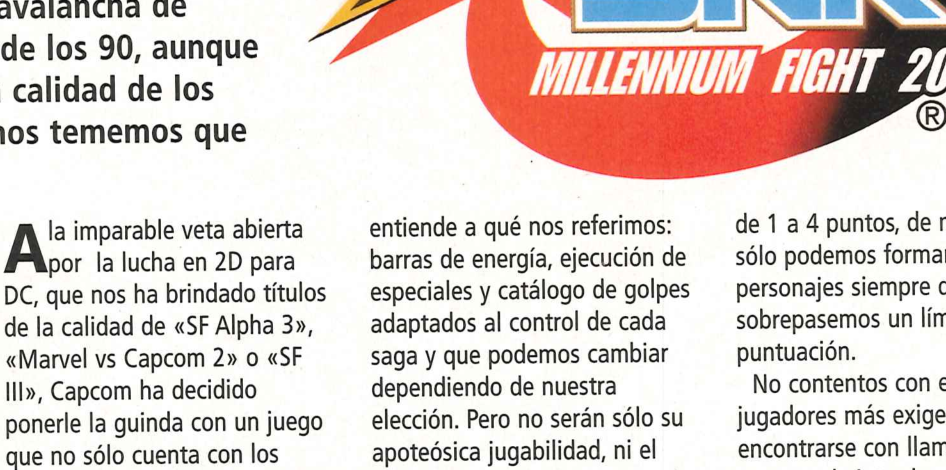
Gráficos:	83
Sonido:	82
Jugabilidad:	80
Diversión:	80

Opinión:

Puestos a pedir, «Looney Tunes Space Race» sólo peca de resultar muy parecido a su inmediato rival, «Wacky Races». Sin embargo, en aspectos como la jugabilidad sale ganando, por lo que la elección entre uno u otro dependerá de si te gustan más los personajes de la Warner, o los de los Autos Locos.

Valoración 81

Juntos, revueltos... y a tortas



Muchos piensan que la edad dorada de la lucha en 2D llegó con la avalancha de recreativas de mediados de los 90, aunque después de comprobar la calidad de los últimos títulos para DC, nos tememos que deberán rectificar.

A la imparable veta abierta por la lucha en 2D para DC, que nos ha brindado títulos de la calidad de «SF Alpha 3», «Marvel vs Capcom 2» o «SF III», Capcom ha decidido ponerle la guinda con un juego que no sólo cuenta con los luchadores más renombrados de los primeros «Street Fighter», sino que también ha "tomado prestados" algunos de sus rivales de los títulos de SNK. Como podéis imaginar serán los mitómanos de la lucha quienes más disfruten de la posibilidad de medir en combate a Terry Bogard de «Fatal Fury» con Ryu de «SF II», pero no sólo se trata de mezclar luchadores; el "combate del milenio" va más allá de una recopilación de personajes y golpes para permitirnos utilizar los estilos de combate propios de cada compañía.

Seguro que quien haya probado cualquier "clásico" de la lucha entiende a qué nos referimos: barras de energía, ejecución de especiales y catálogo de golpes adaptados al control de cada saga y que podemos cambiar dependiendo de nuestra elección. Pero no serán sólo su apoteósica jugabilidad, ni el notable acabado técnico que la arropa los culpables de que «Capcom vs SNK» se convierta en auténtica "pieza de culto".

INFINIDAD DE POSIBILIDADES

Tomad nota porque la cosa tiene su miga, con un total de 34 luchadores disponibles, una tienda donde conseguir más de 70 extras gracias a los puntos ganados (que no sólo dependen de nuestras victorias sino también de los golpes que hayamos utilizado) y la posibilidad de enfrentarnos a los enemigos finales, tanto de los juegos de SNK como los de Capcom. Vamos, que no queda tiempo para el aburrimiento. Pero sin lugar a dudas lo más sorprendente es la clasificación que se ha dado a cada luchador, de 1 a 4 puntos, de manera que sólo podemos formar equipos de personajes siempre que no sobrepasemos un límite de puntuación.

No contentos con eso, los jugadores más exigentes van a encontrarse con llamativas escenas de introducción para cada escenario, además de algunos detalles visuales nunca vistos en un juego de sus características, como la proyección de sombras sobre la pared o la inclusión de pantallas que retransmiten el combate. Y eso no es todo, ¡también podemos editar el color de nuestra vestimenta!.

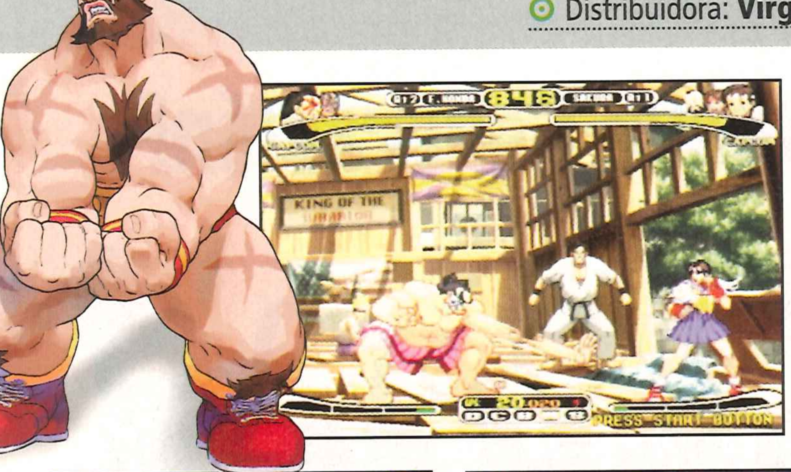
Seguro que más de uno está esperando que le pongamos algún "pero", sin embargo nosotros no hemos encontrado fisuras en un título que sólo acusa cierto desequilibrio en algunos personajes y, eso sí, la dura competencia que impuso «Marvel vs Capcom» en el terreno de la lucha "multitudinaria" en 2D.

David Martínez





- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**





Antes del combate, el GD nos obsequia con curiosas secuencias de intro, algunas que recuerdan a los clásicos arcades.





Alternativas:

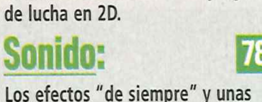
A nosotros nos costaría decidirnos, pero nos quedamos con «Marvel vs Capcom» por su mayor número de luchadores y estilo más desenfadado.





Gráficos: 84

Los nuevos efectos gráficos de los escenarios y las cuidadas animaciones de los personajes le colocan a la cabeza de los juegos de lucha en 2D.



Sonido: 78

Los efectos "de siempre" y unas melodías un tanto "machaconas" amenizan estos interminables combates.

Jugabilidad: 90

Tan alta como cualquiera de las obras maestras que le han dado vida. Meted los mejores títulos del género en una coctelera y ya tenéis «Capcom vs SNK».



Diversión: 84

No sólo se trata del imponente número de luchadores, sino que por modos de juego, y sobre todo gracias a la posibilidad de comprar hasta 77 extras, tenemos juego para rato.

Opinión:

Para muchos seguramente se trate del mejor juego de lucha en 2D que ha pasado por cualquier consola, aunque a nosotros nos ha planteado algunas dudas por el desequilibrio que muestran algunos personajes y un estilo más "serio" que el genial «Marvel vs Capcom». De cualquier modo, su combinación entre un buen apartado técnico y la mejor jugabilidad lo convierten en una pieza de coleccionismo para los amantes de la lucha, que disfrutarán de lo lindo viendo en el mismo escenario a las dos sagas de luchadores más famosas de la historia.

Valoración 86

Modos especiales





COLOR EDIT MODE

Además de contar con el ya acostumbrado modo "tienda" en el que podemos invertir nuestras puntuaciones para conseguir más de 70 extras, «Capcom vs SNK» es uno de los primeros títulos que incorpora un editor de vestimentas para diseñar a nuestros propios luchadores.

Capcom se asegura el éxito reuniendo a las ESTRELLAS de la lucha en 2D y presentando nuevos MODOS de juego



Cada uno de los luchadores está valorado con una puntuación de 1 a 4 para configurar equipos equilibrados.



La principal virtud del GD es permitirnos jugar con los más renombrados personajes de cada compañía cambiando su estilo de control.

¿Un Rayman de Nueva Generación?

Pues no está el tema claro en absoluto. Por un lado, el desarrollo es prácticamente el mismo que el de «Rayman 2», pero por otro se han mejorado muchos aspectos que dan como resultado la mejor versión de todas. Aunque el caso es que nos sigue pareciendo «Rayman 2»...





La versión de Dreamcast de «Rayman 2» no se podía considerar un juego creado ex profeso para la nueva generación de consolas, sino una conversión tal cual del original, con mejor aspecto visual y algunos añadidos en forma de minijuegos. Por eso, nuestra primera intención al analizar este «Rayman Revolution» ha sido ver si realmente estamos ante el primer «Rayman» de Nueva Generación, o si se trata de «Rayman 2» con otro nombre. Tras haber comparado exhaustivamente las distintas versiones de «Rayman 2» para todos los formatos, no cabe ninguna duda de que este «Rayman Revolution» no deja de ser una versión mejorada del exitoso juego de Ubi. Y es que pese a las novedades que os vamos a detallar a continuación, la base del desarrollo de «RR» sigue siendo la misma de los juegos de N64, DC y PS.

El cambio principal, como ya sospechábamos, lo encontramos en el apartado gráfico, francamente impresionante, con unas texturas todavía más bonitas en los escenarios y un mayor número de polígonos en los personajes. El despliegue gráfico no impide que todo el juego se desarrolle a gran velocidad. La verdad es que, en este sentido, «RR» es lo más parecido a una película de dibujos animados que hemos visto en el mundo de los videojuegos. El único problema técnico lo encontramos en las cámaras, que resultan bruscas en muchos momentos y no siempre ofrecen el mejor ángulo de visión.

A nivel de juego, nos encontramos con una mayor libertad para movernos entre niveles, gracias a la eliminación del mapa 3D que aparecía al final de cada fase. Ahora hay unas zonas centrales, que se ►



El mayor cambio respecto a «Rayman 2» se aprecia en el apartado gráfico: los personajes tienen un aspecto increíble gracias al incremento de polígonos, las texturas son todavía más bonitas, y ahora hay fuentes de luz en tiempo real.





- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **10.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Elige tu propio itinerario





Uno de los cambios que más llaman la atención es la sustitución del mapa que encontrábamos entre nivel y nivel, por un escenario tridimensional por el que podemos mover a Rayman como si de otra fase se tratase. Hay varios postes que nos indican los posibles caminos, e incluso algunos encuentros sorpresa...

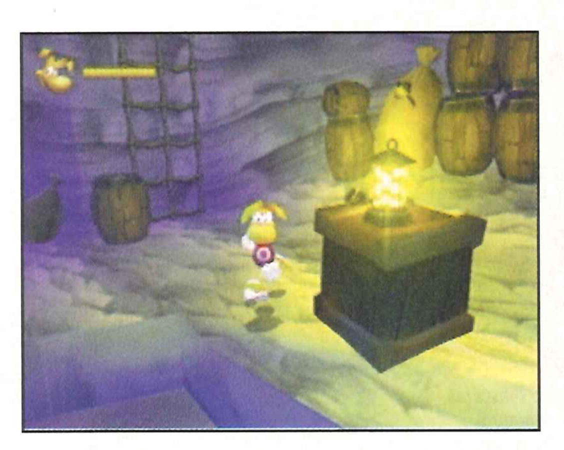


Por aquí y por allá encontramos pequeños retoques, como este monstruo en la fase de la serpiente.





Pese al título, este juego sigue siendo el MISMO «Rayman 2», aunque se trata de la MEJOR versión de todas.





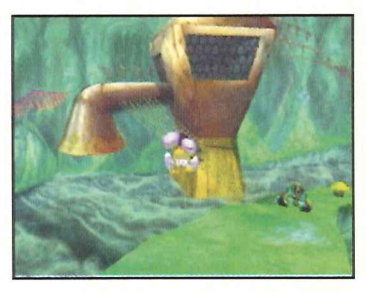
¡Más minijuegos!

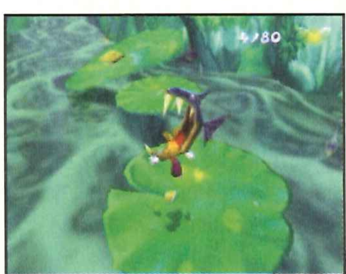






Si logramos recoger todos los lums y espíritus familiares de cada nivel, podemos acceder a multitud de fases de bonus, como manejar a un bebé globox en una carrera contra un pirata. Además, podemos buscar al hada y darle los espíritus familiares para entrar en varios minijuegos más. Variedad que no falte...



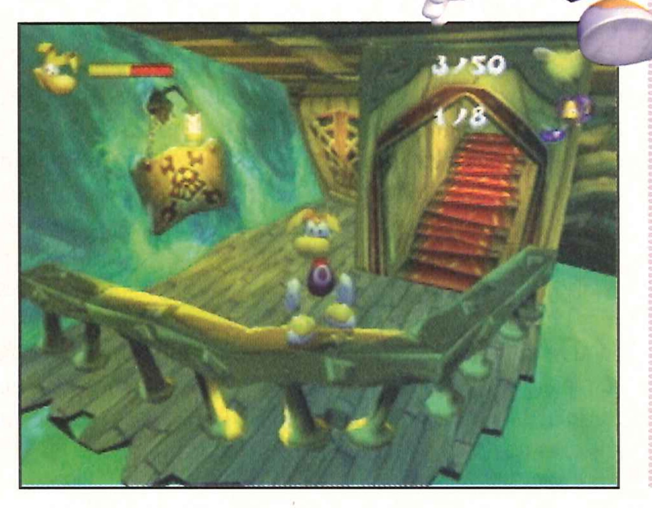


Alternativas:

De momento, es el único plataformas de PS 2, así que no hay más donde elegir. Pero seguro que la espera no resultará muy dura teniendo este "peaso" de juego.



Aunque ha aumentado la dificultad a la hora de los combates, el desarrollo general sigue siendo apto para todos los públicos, ya que los puzzles son muy facilitos.



Rayman Revolution

Las (re) evoluciones de Rayman









Seguro que estabais intrigados por saber lo que significaba eso de «Revolution». Pues aquí os lo vamos a explicar: además de insinuar que estamos ante un plataformas "revolucionario", hace mención a las distintas "evoluciones" que va teniendo Rayman a lo largo de la aventura. Junto a las ya conocidas, como disparar bolas de energía o planear, ahora podemos comprar (sí, sí, comprar) otras como mayor potencia de fuego, o rebotar en el salto. Para adquirirlas necesitamos un buen número de lums.







En determinados momentos de la aventura vais a poder elegir varias respuestas que pueden alterar el desarrollo.

Montones de cosas por hacer...





El objetivo del juego sigue siendo recuperar las cuatro máscaras de Polokus, y de igual manera que en «Rayman 2», hay que recoger los 1000 lums desperdigados por todos los niveles y de paso romper decenas de jaulas. ¡Vamos, que tenéis para rato!

➤ pueden considerar también niveles, por las que podemos mover a Rayman con total libertad para ir eligiendo la ruta que más nos interese. Esto significa que el juego ha dejado de ser completamente lineal, dándonos opción a terminarlo por varios caminos distintos.

Por otro lado, nos encontramos con las famosas "evoluciones" de las que os hablábamos el mes pasado, que consisten en adquirir nuevas habilidades para Rayman. Cuando tenemos un número determinado de "lums", podemos ir a una zona donde comprar más poderes, como energía extra al disparar, o rebotar en el salto.

El hecho de que seamos nosotros los que decidimos qué habilidad comprar y cuándo, le añade más posibilidades al juego. Por supuesto, también se han incluido algunas fases nuevas, mayor número de enemigos en pantalla y más minijuegos, que terminan de completar un plataformas verdaderamente sensacional.

La pregunta que seguro que os estáis haciendo tras leer estas líneas es: ¿merece la pena adquirir «Rayman Revolution» si ya teníais «Rayman 2» para otra consola? La respuesta, a nuestro juicio, es que no. Y es que pese a las novedades, que como habéis visto las tiene, el desarrollo del juego sigue siendo básicamente el mismo. Pero de lo que no cabe duda, es que para los que hayáis adquirido una flamante PS 2, busquéis un sensacional plataformas, y no hayáis jugado a alguna de las versiones anteriores, «RR» es una compra absolutamente recomendable. Es uno de los mejores juegos de su género, pero creemos que Ubi debe hacer un esfuerzo por ofrecernos algo totalmente nuevo, y no limitarse a introducir mejoras a un juego que ya ha demostrado de sobra su valía. ¿Para cuándo un «Rayman 3»?

Rubén J. Navarro

Gráficos: 91

El salto respecto a las anteriores versiones, incluida la de Dreamcast, es notable. Es el «Rayman» más bonito de todos, aunque presente algunos problemas con la cámara.

Sonido: 89

Las mismas melodías que disfrutamos en las otras versiones se mezclan con algunas nuevas igual de buenas. Unidle el simpático idioma "Raymano" y ya sabéis, como los dibujos animados.

Jugabilidad: 89

El manejo de Rayman sigue siendo una delicia, aunque a la hora de disparar resulta un pelín más difícil apuntar. Las cámaras, no obstante, nos juegan a veces malas pasadas.

Diversión: 85

La opción de elegir diferentes itinerarios y los nuevos poderes y minijuegos no evitan que nos encontremos ante el mismo juego que en las otras consolas. Si no lo habíais jugado, no os importará, pero si ya lo teníais...

Opinión:

Sin ánimo de menospreciar el evidente esfuerzo de Ubi en "lavarle la cara" a «Rayman 2», nos hubiera gustado que el primer plataformas que desarrollan para PS 2 hubiera sido completamente original. Estamos ante un juego grandioso, y los nuevos añadidos nos encantan, pero creemos que los que ya hayáis jugado a «R2» no hallaréis razones suficientes como para adquirir un juego tan parecido. Por contra, los recién llegados no deberíais dejar escapar este sensacional plataformas.



Jugando a ser malvados



¿Odiáis las Navidades? ¿Abomináis las felicitaciones? ¿Detestáis los regalitos y el sonido de los villancicos inundando las calles? Si sentís lo mismo que El Grinch y queréis ayudarle en su campaña de "gamberradas" navideñas, Konami os da la oportunidad con este divertido, larguísimo y complicado plataformas.

La última película de Jim Carrey, una de las más taquilleras de la temporada navideña, pedía a gritos su correspondiente videojuego. Basado en el cuento del Dr. Seuss del mismo nombre, este juego no sigue al pie de la letra el desarrollo del film, pero sí adopta la original idea de hacer todo tipo de "desmanes" para impedir que la gente sea feliz en estas fechas. Y la verdad es que nos ha gustado, porque ¿no estabais un poquito cansados de ser siempre buenos en todos los juegos? Pues aquí vamos a poder dar rienda suelta sin temor al "gamberrete" que todos llevamos dentro, destrozando los muñecos de nieve, lanzando huevos podridos, pintando los carteles de felicitación y realizando mil y una diabluras. Como ayuda para realizar estos "actos", dispondremos de varios artilugios tan efectivos como un Lanzahuevos podridos, una Pistola Lanzababas y similares, que hacen aún más divertida la tarea. Sugerente, ¿verdad? Pues para conseguirlo sólo tenemos que meternos en la piel (¡puaggg!) del Grinch y de su fiel perro Max, a los que iremos controlando alternativamente en unos escenarios 3D que recrean de manera correcta (el motor gráfico no es ninguna maravilla) la ciudad de Whoville y sus alrededores.

OBJETIVO: BUSCAR E INVESTIGAR

Son en total cuatro zonas no muy extensas, pero sí llenas de montones de regalos que romper, gente a la que molestar y gamberradas que perpetrar. Pero sobre todo, hay que dar vueltas y más vueltas buscando los objetivos, e investigando la manera de acceder a determinados sitios, para lo cual cuenta tanto la habilidad con el pad, como nuestra capacidad de "darle al coco". Y es que pese a su apariencia de juego infantil, «El Grinch» es un juego complicado y largo, en el que podemos quedarnos atascados en menos que canta un gallo (navideño). En fin, que no os dejéis engañar por la ¿simpatía? del protagonista, y tened en cuenta que estamos ante un plataformas difícil, pero a la vez también muy original, por lo que si os atrae lo de ser malos y no os importa pensar bastante, «El Grinch» os satisfará sin duda. ¿Quién dijo que estas Navidades iban a ser aburridas?

Rubén J. Navarro



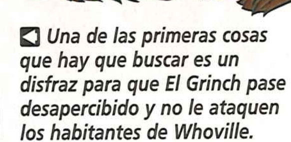




- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Universal**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**







Una de las primeras cosas que hay que buscar es un disfraz para que El Grinch pase desapercibido y no le ataquen los habitantes de Whoville.

Alterna entre el malo y su mascota



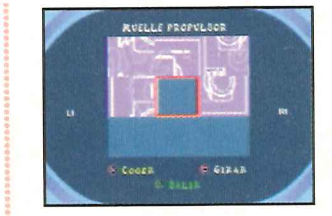


El Grinch y Max son un duo muy dinámico cuyo control podréis ir alternando para solucionar los puzzles del juego. Max corre más rápido y puede entrar a sitios inaccesibles para su amo, y el Grinch puede saltar, realizar piruetas y manipular objetos.

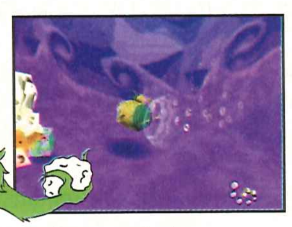
Pese a su aspecto infantil, este juego es COMPLICADO pero también DIVERTIDO.



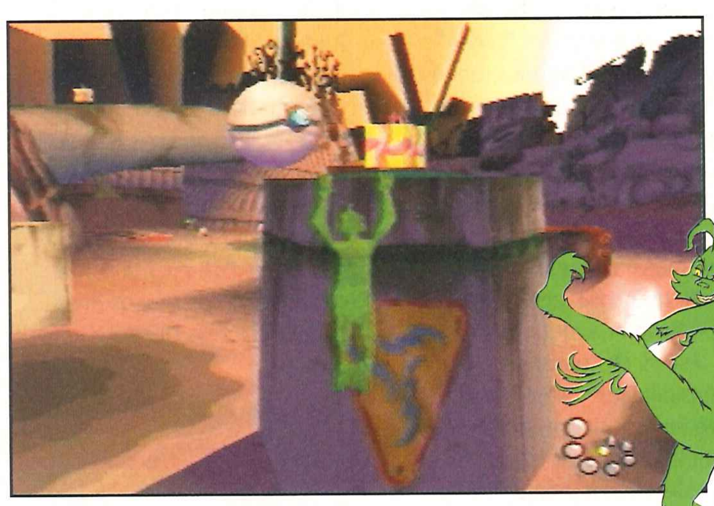
Gamberrea con ayuda





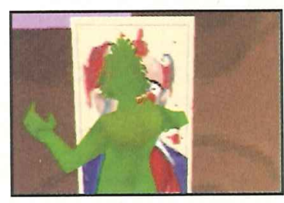


Para cometer las "travesuras" vamos a contar con artilugios como un microsubmarino, unos binoculares o un lanzahuevos. Pero antes de poder usarlos tenemos que localizar las partes de los planos de cada aparato.



La misión más difícil es la de reventar los 1000 regalos que hay desperdigados por las 4 zonas.

¡Disfruta las Navidades (je, je)!



El juego se compone de cuatro zonas, y para superar cada una tenemos que cumplir bastantes misiones, consistentes de "fastidiar" el ambiente navideño reventando muñecos de nieve, retrasando relojes, haciendo pintadas en carteles...







Alternativas: *En esta línea encontramos «Muppet Monster Adventures» (más sencillo y mejor gráficamente) y el genial «Spyro 3: El año del Dragón», que hoy por hoy es el mejor plataformas de PS.*

Gráficos: 70

La ambientación tipo "Pesadilla antes de navidad" es efectiva y todo se mueve con fluidez, aunque el motor 3D, bastante flojito, presenta deficiencias de clipping y popping a patadas.

Sonido: 82

La melodía principal, estilo Dany Elfman, es muy buena. Lástima que sea casi la única del juego, porque un poco más de variedad no hubiera estado nada mal. Las voces, en castellano y dobladas con mucho humor (¡incluso el narrador habla en verso!).

Jugabilidad: 84

Dejando aparte los problemas que presentan las cámaras en algún momento, manejar al Grinch y a Max no os va a dar ningún problema, y además se mueven muy rápido.

Diversión: 85

Estamos ante uno de los plataformas más largos de PS, y además los puzzles no son nada sencillos. Esto tiene la ventaja de alargar la vida del juego, pero por otra parte puede llegar a asustar a los que prefieran algo más fácil.

Opinión:

Las ocasiones en que podemos ponernos en el papel del "malo de la película" son muy escasas, y esto es lo que más nos ha gustado. La idea de hacer "trastadas" mientras resolvemos puzzles acaba por engancharnos, y permite que pasemos por alto el discreto apartado gráfico. Desde luego, no es el mejor plataformas de PS, pero os divertiréis con él, siempre y cuando no olvidéis que es largo y complicado.

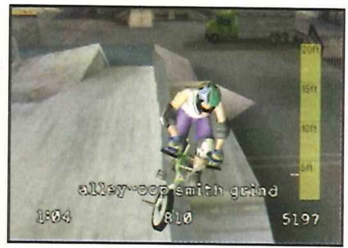
Valoración 82

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

¡Pero "mirra" que piruetas!



Puede que en Acclaim hayan pensado que al bueno de Dave le faltaba potencia para triunfar en PlayStation como hacía su "primo" Tony Hawk, y por eso han convertido a Dreamcast el divertido simulador de BMX que llegó a la consola de Sony hace unos meses.





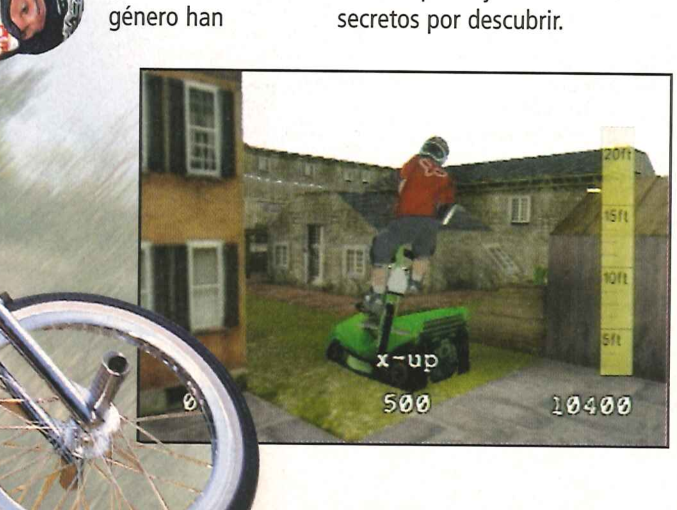


En poco más de un año, los deportes "alternativos" se han abierto un hueco en el catálogo de cualquier consola que se precie. En primer lugar gracias al snowboarding y, tras «Tony Hawk», a la moda de los deportes urbanos, tarde o temprano nos teníamos que encontrar con un título que nos pusiese a lomos de una bicicleta para "destrozar" el mobiliario urbano que se cruzase en nuestro camino. Sin embargo, la fórmula del éxito ha funcionado sólo a medias.

«Dave Mirra» cuenta con un notable apartado visual en el que destacan la variedad de los escenarios y un imponente catálogo de maniobras (que además podemos modificar, con un total de más de 1000 combinaciones) pero no alcanza la brillantez allí donde los grandes del género han marcado la diferencia: en el sistema de control. Tomando el clásico sistema de salto como base (el que nos obliga a mantener presionado el botón hasta el momento justo de la pirueta) el hecho de que la mayor parte de las "poses" exijan utilizar varios botones de manera simultánea entorpece nuestro avance, y nos obliga a repetir algunos retos que en principio no parecían complicados. En cualquier caso, es más una cuestión de práctica que otra cosa, pero puede desesperar a algunos.

Eso sí, en cuanto a posibilidades, el GD de Acclaim se muestra intratable: 10 modos multijugador, ciclistas profesionales, equipaciones e incluso diferentes patrocinadores dotan a «Dave Mirra» de una enorme vida de juego, sobre todo teniendo en cuenta que hay infinidad de secretos por descubrir.

Las comparaciones -además de odiosas- en este caso son inevitables, por eso hay que señalar que «BMX» no alcanza el altísimo nivel de los grandes títulos de patinaje que han roto moldes dentro del género. Aunque, desde luego, no es una mala opción para aquellos que ya estén hartos de la tabla, sobre todo si además de hacer el cabra con la bici quieren disfrutar de su excepcional banda sonora, que como en la versión de PSX cuenta con la colaboración de grupos de la talla de Cypress Hill y Deftones.



Gráficos:	79
Sonido:	90
Jugabilidad:	78
Diversión:	82

Opinión:

Decididamente no llega a la altura de los grandes títulos de patinaje que inauguraron el género en la consola de Sega, pero «Dave Mirra Freestyle BMX» mantiene un notable nivel técnico y un buen número de opciones (y una banda sonora genial) que son capaces de convertirlo en la mejor alternativa al skate.

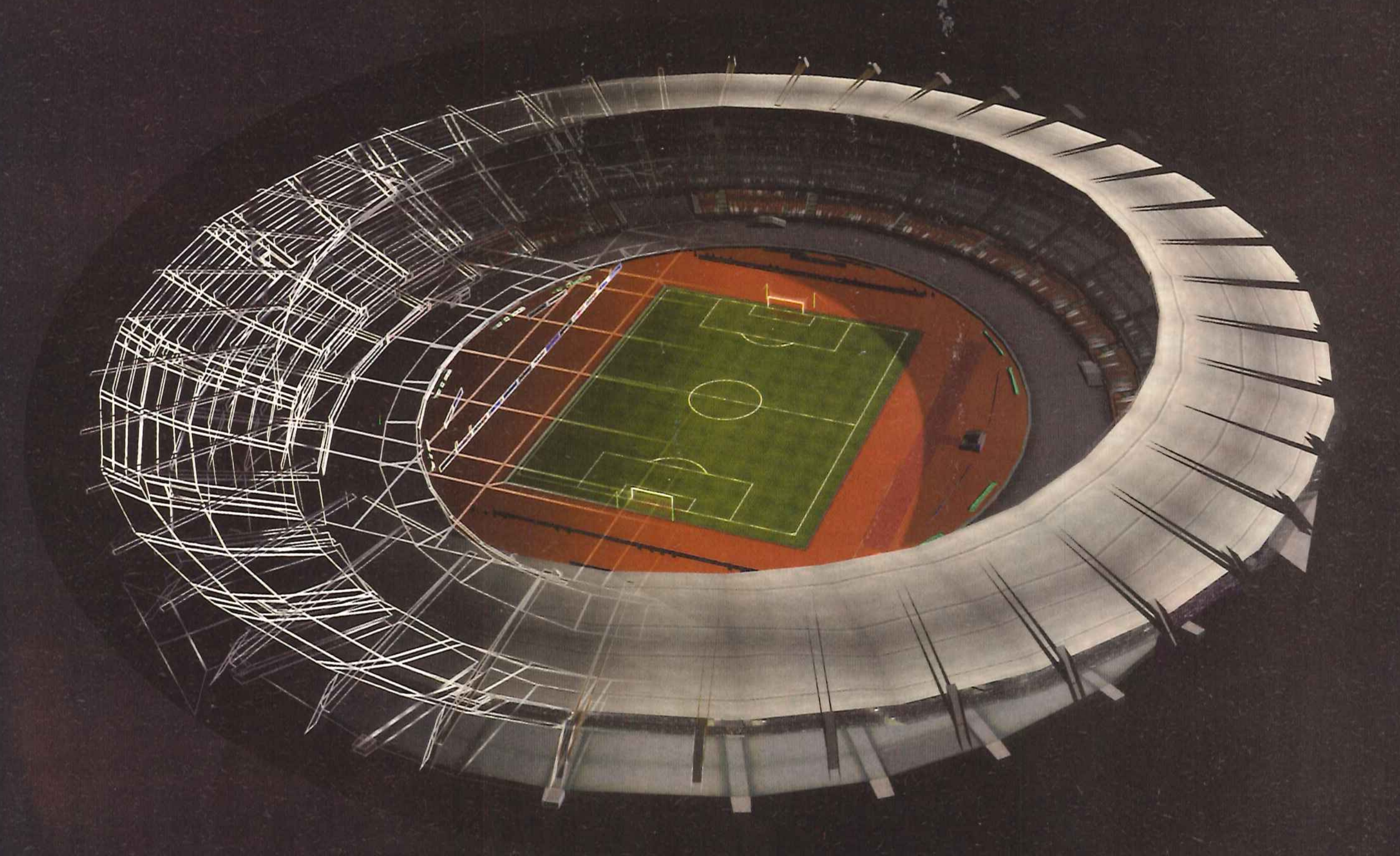
Valoración 80



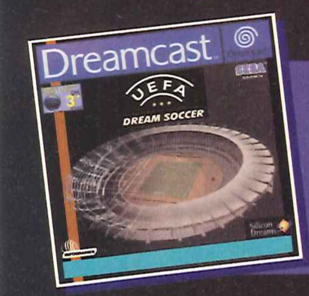
EXCLUSIVO DREAMCAST



DREAM SOCCER



UEFA Dream Soccer marca un antes y un después en el mundo del fútbol. Aportando nuevos sistemas de competición hasta ahora inéditos en la historia del género como Global Domination, Time Attack y Team Battle. UEFA Dream Soccer. El Fútbol ya no es lo que era. Ahora es mucho mejor.

















www.dreamcast/europe.com



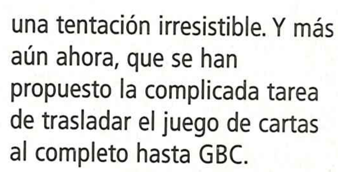
...¡Y ahora con cartas!

El juego de cartas de Pokémon, creado por Wizards of the Coast, ha sido llevado hasta los circuitos de vuestra GBC dando como resultado uno de los cartuchos más elaborados y adictivos del catálogo de la portátil de Nintendo.



No hace falta que os expliquemos en qué consiste el fenómeno Pokémon, porque seguramente muchos de vosotros forméis parte de él. Y quizá también muchos hayáis oído hablar o estéis enganchados al juego de cartas que Martínez Roca ha traído a nuestro país.

Pero, una vez más, no podemos dejar de sorprendernos de la habilidad de Nintendo para hacer de cada nueva versión de Pokémon una tentación irresistible. Y más aún ahora, que se han propuesto la complicada tarea de trasladar el juego de cartas al completo hasta GBC.



Para ello, se ha optado por respetar todo el sistema de juego que ya algunos conoceréis, concibiéndolo como un juego de rol al estilo de las Ediciones normales, y utilizando un montón de menús y pantallas de texto en castellano.

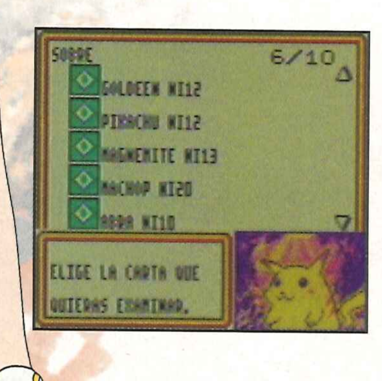
De este modo, nuestro protagonista tendrá que ir recorriendo el mapeado, jugando partidas de cartas con todos los personajes y consiguiendo nuevos y mejores mazos, para más adelante poder enfrentase a los Grandes Maestros y hacerse con las Cartas Legendarias.

Como en cualquier otro juego de Pokémon, los combates son el componente básico, aunque en «PK Trading Card» éstos se suceden de una forma algo especial. En principio debemos disponer de un mazo de cartas propio (hay varios, según el elemento en que estén basados, como agua, fuego, etc.). Dicho mazo incluye un número determinado de cartas, que a su vez pueden ser de varios tipos: de Pokémon (como la carta de Pikachu, de Squirtle, etc.), de energía (de lucha, agua, etc.), o también ítems especiales (para recuperar energía o conseguir más cartas, por ejemplo). Pues bien, al comenzar un combate debemos robar 7 cartas del mazo. De entre ellas, seleccionamos un Pokémon para el combate, y hasta 5 más que dejaremos en la banca (de reserva). Para poder efectuar los ataques, teniendo en cuenta que la pelea funciona por turnos, debemos primero enlazar las cartas de energía que poseamos al Pokémon principal (cada ataque requiere un tipo y una cantidad de energía concretos). Una vez enlazados, podemos utilizar los turnos para atacar, usar ítems o retirar un Pokémon herido en favor de otro de la banca. Al acabar, si hemos ganado, nos quedamos con algunas cartas del adversario.

¿Complicado? Al principio sí, sin duda. Pero con ayuda de los tutoriales disponibles, es fácil cogerle el truco al sistema de juego. Lo demás, como todos ya conocéis, es ponerse a jugar horas y horas para sacarle el máximo jugo, coleccionando cartas, adquiriendo nuevos mazos e incluso creando los nuestros propios cuando ya seamos expertos.

Creemos que se trata, en principio, del juego de Pokémon más duro de asimilar, pero también pensamos que quizá sea el que más tiempo os puede mantener pegados a la consola.

Roberto Ajenjo





- Tipo: **Varios**
- Compañía: **Nintendo**
- Distribuidora: **Nintendo**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Tipos de cartas



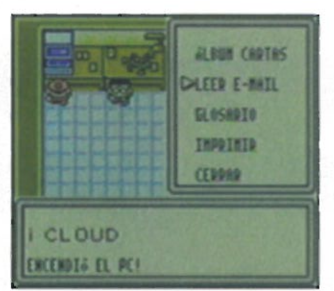
POKÉMON: Contienen a las 150 especies de Pokémon de que consta el juego.



ENERGÍA: Cada Pokémon precisa un tipo específico de energía para poder luchar.



ÍTEMS: Nos permitirán curar a los Pokémon, coger cartas adicionales, y otras cosas.



A la entrada de los clubes donde residen los Maestros hay un PC con varias opciones.

Alternativas: *Salvo el resto de «Pokémon», no hay ningún juego similar para Game Boy Color.*





Poco a poco podremos adquirir nuevos mazos de cartas, e incluso tendremos la posibilidad de crear los nuestros propios.

«Pokémon Trading Card» resulta algo COMPLICADO al principio, pero luego sabe hacerse del todo IRRESISTIBLE.





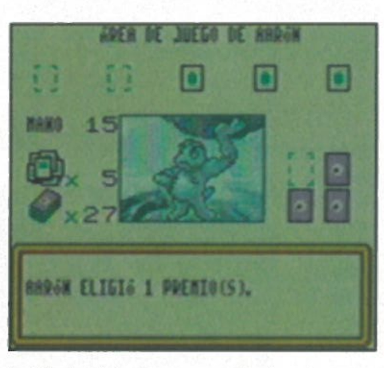


Los combates





Para que un Pokémon pueda luchar, habrá que gastar turnos enlazándole cartas de energía. Si es muy fuerte, necesitará más energía para atacar, por lo que será esencial tener una estrategia.



Cada victoria nos reportará varias cartas procedentes del adversario.

Gráficos: 71

No tienen mala calidad, pero el 90% de las pantallas son estáticas con texto y algunas imágenes, haciéndolo muy poco vistoso. Además, el tamaño del texto en pantalla es excesivamente pequeño.

Sonido: 64

No ha sido el fuerte en ninguna de las versiones aparecidas hasta el momento en GBC, y ésta no es la excepción. Como siempre, casi os recomendamos que lo bajéis para que no se os haga pesado.

Jugabilidad: 85

Os costará un poco dar los primeros pasos, aunque la ayuda de los tutoriales en castellano se agradece mucho.

Diversión: 92

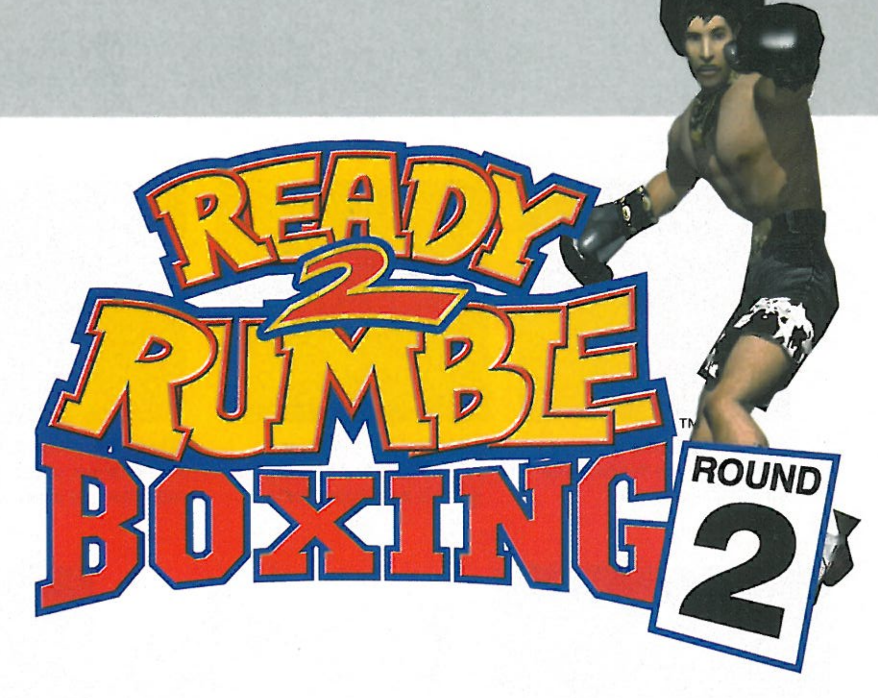
Proporciona una diversión bastante más pausada de lo acostumbrado, pero si le dedicáis tiempo resulta tan entretenido como los juegos de rol de Pokémon.

Opinión:

El juego de cartas de Pokémon es, con toda probabilidad, la versión que más tiempo os obligue a pasar frente a tutoriales y pantallas de texto. Eso puede desanimar a los más pequeños, pero no debe hacer pensar a los demás que se trata de un juego difícil o aburrido. Al contrario, porque una vez asimilado el sistema de juego, y teniendo en cuenta que se sacrifica el atractivo de seguir un argumento, coleccionar las más de 200 cartas que hay puede llegar a ofrecer una esperanza de vida mayor incluso que las Ediciones normales.

Valoración 87

Un juego con mucho gancho



Sin aportar ningún cambio con respecto a la versión que el mes pasado apareció en DC, este título llega hasta PS2 y PS para que nadie se quede sin su correspondiente ración del boxeo más divertido.

Si queréis saber qué es lo que ofrece «R2R R2» tanto en su versión para PS2, como en la de PS, no tenéis más que leer el comentario que hicimos el mes pasado para la versión de DC, ya que las 3 son totalmente idénticas. ¿Cómo, que no tienes el número anterior? Mal hecho, pero os lo volveremos a contar. Para empezar, «R2R R2» hereda de su primera entrega uno de los sistemas de simulación más divertidos y sencillos que hayáis probado nunca, aunque su fidelidad al boxeo real no sea muy alta. Los combates ofrecen un ritmo endiablado, tanto que elaborar una estrategia seria se torna bastante complicado, pero si nos limitamos a golpear instintivamente, que al fin y al cabo es de lo que se trata, comprobaremos su notable capacidad de entretenimiento.

PELEANDO CON MICHAEL JACKSON

La cifra de luchadores se eleva hasta 24, entre los cuales se encuentran casi todos los de la primera parte, y otros nuevos, incluyendo caras conocidas como Michael Jackson, Shaquille O'Neal, y ¡Bill y Hillary Clinton!

Gráficamente resulta vistoso, gracias a la enorme expresividad de los púgiles, mostrando algunos detalles muy divertidos (los michelines de Mama Tua, los "atributos femeninos" de L. Valentine...).

En este sentido, la versión de PS ha conseguido mantener el tipo reduciendo la cantidad de polígonos y la calidad de las texturas, pero manteniendo la velocidad de juego.

Y es que Midway no ha hecho sino realizar un mismo juego para varias plataformas, sin profundizar en las posibilidades de una y otra, aunque su lanzamiento simultáneo y el hecho de tratarse de un arcade impide que nos tomemos esto como algo negativo.

Estamos ante un divertido simulador de boxeo, mejor aún si lo jugamos en compañía, y aunque como buen arcade su durabilidad es limitada, resulta ideal para usuarios casuales y para quedar bien ante la visita de un amigo.

Roberto Ajenjo





Su estilo desenfadado queda patente viendo la extravagancia de los luchadores y la ausencia de cualquier atisbo de seriedad.





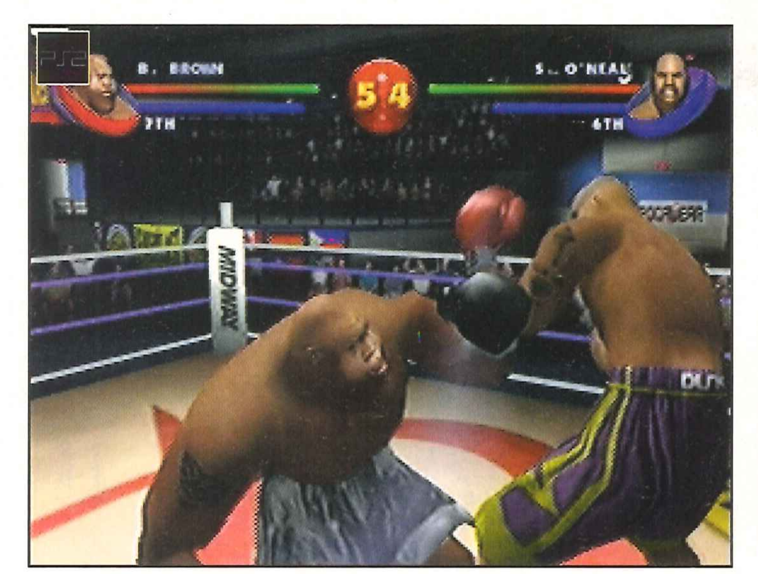
El plantel de personajes ha sido muy renovado, destacando la aparición de algunos personajes estrella que resultan más divertidos si cabe.

Tipo: **Lucha**
Compañía: **Midway**
Distribuidora: **Virgin**

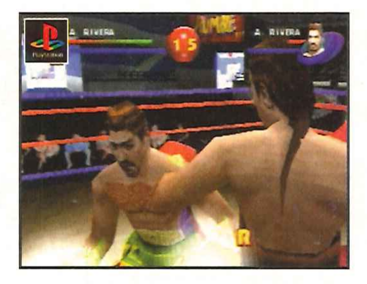
Precio: **9.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

Tipo: **Lucha**
Compañía: **Midway**
Distribuidora: **Virgin**

Precio: **7.490 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**



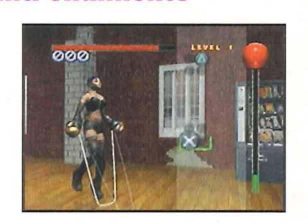
Las tres versiones aparecidas por ahora son TOTALMENTE IDÉNTICAS.







Entrenamiento







El sistema de entrenamiento también ha sufrido algunos cambios en «R2R R2». Ahora, mediante el seguimiento de las fechas de un calendario de combates, podremos definir qué días queremos entrenar cada característica física del luchador. Además, los minijuegos con que se realiza esta tarea son muy divertidos por sí solos.











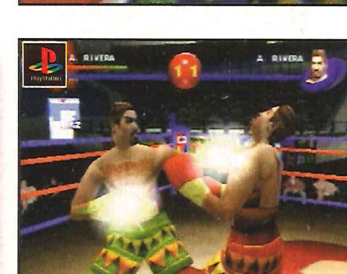
Gráficos:	78
Sonido:	80
Jugabilidad:	83
Diversión:	83

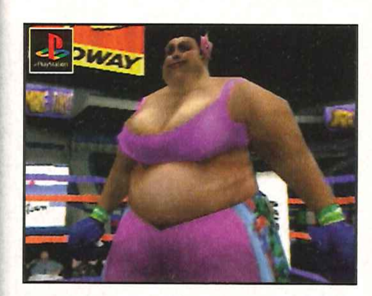
Opinión:

La versión para PS2 de «Ready 2 Rumble Round 2» se revela como un simulador de boxeo jugable y entretenido a partes iguales, como la versión que vimos el mes pasado en DC. Su capacidad de diversión está fuera de toda duda, sobre todo si se juega en compañía, aunque como buen arcade, su esperanza de vida es corta.



Valoración 80





Alternativas: *En PS2 aún no hay nada, pero en PS disponéis del boxeo realista, pero menos divertido, de «KO Kings 2001».*

Gráficos:	84
Sonido:	80
Jugabilidad:	83
Diversión:	83

Opinión:

En esta ocasión, «Ready 2 Rumble Round 2» ha mejorado bastante algunos de los aspectos que desmejoraban un poco la primera entrega para PlayStation. Entre ellos, lo más importante es el aumento en el tamaño y el nivel de detalle de los luchadores, sin que ello haya repercutido en perjuicio de la jugabilidad.

Valoración 83

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Universal**
- Distribuidora: **Konami**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Una aventura con muchos escarabajos

La película que protagonizó Brendan Fraser tiene al fin su versión jugable. La propuesta es una aventura tipo «Tomb Raider», que sale bastante peor parada que aquel juego debido a una realización técnica modesta y un desarrollo poco sorprendente.





Las trampas repartidas por los templos nos obligarán a realizar acciones arriesgadas.



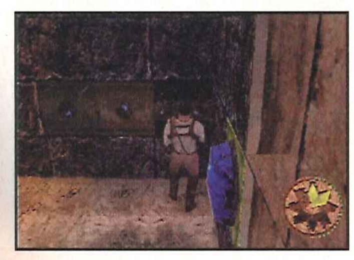
Para los que no hayáis visto la película, la historia trata sobre unos aventureros que, al encontrar el Libro de los Muertos, resucitan a la momia de Imhotep, que había sido sentenciado a muerte milenios atrás por "interactuar" con la mujer del faraón. Ahora deberán encontrar al malvado visir y destruirlo. Para ello manejamos al protagonista en sus enfrentamientos con puzzles (de poca dificultad) y con los zombies que pueblan los templos del juego.

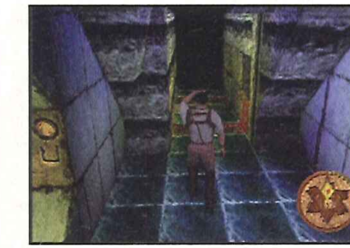
Nuestro objetivo es obtener las llaves que nos van abriendo el paso, mientras recolectamos reliquias y piedras preciosas. Al llegar al final del nivel encontraremos un objeto que sirve a modo de pase para los siguientes escenarios, lo cual nos permite continuar indagando en la misteriosa historia, que sigue con cierta fidelidad el guión de la película.

Aunque todo esto tiene buena pinta, la verdad es que, una vez en juego, el desarrollo resulta demasiado convencional (lo hemos visto una y mil veces en los «Tomb Raider» y sus sucedáneos), y ni siquiera aporta alguna novedad al genero. Además, a nivel gráfico, a pesar de presentar decorados con cierto detalle, la excesiva niebla y unos diseños algo toscos completan un resultado bastante discretito.

Por otro lado, los puzzles apenas suponen un mínimo reto, y el control, aunque simple, muestra algunos defectos.

A pesar de todo esto, el juego tiene una longitud aceptable, mantiene un buen ritmo y la acción está bien resuelta. Gracias a esto y a una ambientación sonora de notable calidad, «La Momia» mantiene un nivel digno.







Para enfrentarnos con los enemigos del juego (en más de una ocasión estaremos rodeados) contamos con diversas armas, desde un par de pistolas hasta dinamita.



Gráficos:	59
Sonido:	83
Jugabilidad:	72
Diversión:	69

Opinión:

Este juego llega un poco tarde, ya que en comparación con las mejores aventuras actuales se encuentra algo desfasado. Su nivel gráfico es discreto, aunque la ambientación sonora raya a la altura de los mejores. Ofrece momentos interesantes, sobre todo en la acción, pero a larga acaba resultando poco sorprendente

Valoración 68

PS2

Una generación nueva de productos para una nueva generación de jugadores



Mando Retro Shock
Ref.: PL-600



Mando Freedom Shock
Ref.: PL-606



Mando Remoto DVD
Ref.: PL-610



Tarjeta de Memoria 8mb
Ref.: PL-615



S-Video Cable
Ref.: PL-613



Cable de Video Componente
Ref.: PL-610



Cable I-Link
Ref.: PL-616



Cable Óptico
Ref.: PL-614



Cable Extensión
Ref.: PL-612



Stand Vertical
Ref.: PL-630

Selector de Sistemas
Ref.: PL-625



Además PELICAN le ofrece un amplio surtido de accesorios para GAMEBOY COLOR, PLAYSTATION Y DREAMCAST.



Tfno.: 91 659 07 30 · Fax: 91 651 56 25 · e-mail: adelarcyd@arrakis.es
C/ Cerro del Águila, 9 · San Sebastián de los Reyes · 28700 Madrid



Seguro que no sois ajenos al enorme éxito que está cosechando «Diablo II» entre los usuarios de PC. Pues bien, el rol en perspectiva isométrica llega ahora a DC, arropado por el popular manga de espada y brujería que le da nombre.

Como alma que lleva el diablo



Por si queda algún despistado que no conozca el peculiar estilo de juego de rol que se está imponiendo en PC, os daremos unas breves notas de lo que «Record of Lodoss War» es capaz de ofrecernos.

El GD que llega ahora a Dreamcast no es más que un particular "beat ´em up" en perspectiva isométrica en el que, además de acabar con cuantos enemigos se crucen en nuestro camino, tenemos la facultad de ganar puntos de experiencia, mejorar nuestra equipación y dialogar con los habitantes de un mundo medieval-fantástico inspirado en el popular manga de Izubuchi.

Pero donde realmente radica el encanto de este género es en la historia (que varía dependiendo de las decisiones que tomemos) que sirve de pretexto a nuestra aventura.

UN COMBATE DIVINO

En esta ocasión nuestro personaje ha sido resucitado para la nada despreciable tarea de acabar con un dios. Para ello dispone tanto de capacidades de combate como de utilizar objetos o de lanzar hechizos mágicos, aunque si quiere recuperar el control de sus habilidades necesita de los continuos consejos de un anciano, que además es el encargado de encomendarle las sucesivas misiones secundarias que jalonan el desarrollo.

Este punto de partida ha desembocado en un juego con un aspecto muy similar al del legendario «Gauntlet», lo que se traduce en multitud de enemigos de comportamiento bastante predecible intentando darnos caza por laberínticas mazmorras. Quizás sea este "multitudinario" planteamiento el apartado en el que «Record of Lodoss War» falla, sobre todo por las ralentizaciones que se producen en ocasiones y por ofrecernos una perspectiva que a veces no nos permite ni ver quién nos está cascando.

Para enmarcar este título "de la vieja escuela" nos encontramos con un apartado gráfico sencillo en el que prima la posibilidad de orientarnos por enormes mapeados sobre el detalle de los protagonistas. Sin embargo, aunque la exploración es una parte fundamental, los escenarios no gozan de una construcción variada que pueda compensar esta escasez de detalle.

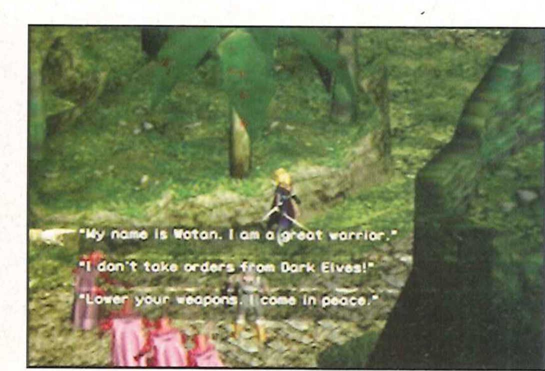
En cuanto a la dificultad del juego, en este caso no se encuentra en la complejidad del argumento (casi nunca resulta difícil descubrir cuál será nuestro siguiente paso), sino en los desiguales enfrentamientos a los que tenemos que someternos sin descanso.

De esta forma, esta apuesta por un estilo de rol tradicional se limita a invitarnos a "machacar" enemigos sin descanso, algo que no tarda en resultar monótono.

Desde luego, habrá quienes encuentren este planteamiento terriblemente adictivo, pero acostumbrados a las auténticas obras maestras del género que hemos disfrutado en otras consolas, debemos reconocer que a nosotros nos parece algo "soso", y técnicamente por debajo de las posibilidades de la máquina.

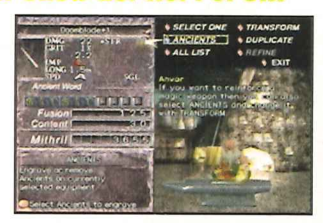
David Martínez





Tipo: **RPG**
Compañía: **Swing**
Distribuidora: **Virgin**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

En casa del herrero...





Por sí mismas nuestras armas no resultan suficientes para derrotar a los enemigos más poderosos. Afortunadamente Anvar el herrero nos acompañará durante nuestro viaje dispuesto a grabar runas de diferentes poderes en la hoja de nuestra espada.



El reducido tamaño de nuestro personaje nos facilita la orientación por unos laberínticos mapeados de un tamaño más que considerable.



El desarrollo del juego se apoya en constantes enfrentamientos contra las más variadas criaturas fantásticas.

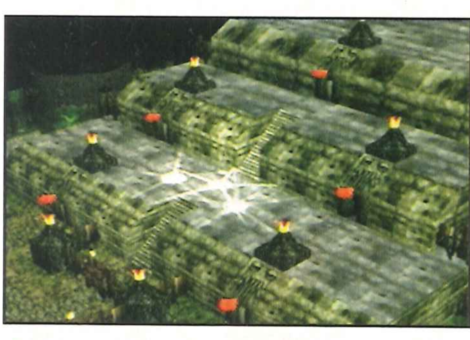
Alternativas:

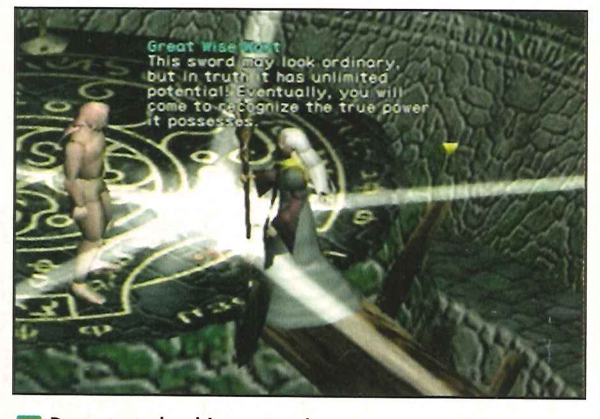
Por el momento, la única alternativa que tienes en Dreamcast en el género del "action-RPG" es «Silver», juego que es superior técnicamente a este «Lodoss».



Este juego rescata el estilo RPG que triunfa en PC, MEZCLANDO rol y beat´em up.







Durante todo el juego tendremos que seguir las indicaciones del anciano mago que nos ha resucitado.

Armado hasta los dientes



Como en cualquier RPG que se precie, podemos acceder a una pantalla de inventario en la que seleccionar las piezas del equipo que queramos utilizar en un determinado momento.



Gráficos: 69

El reducido tamaño de los personajes es la única opción en este tipo de juego. Menos justificables resultan los repetitivos escenarios, que sólo destacan por unos vistosos efectos de luz.

Sonido: 64

Los efectos de sonido no están mal, aunque llegan a cansar por lo frecuente de los combates. Y las melodías, por su parte, pasan desapercibidas.

Jugabilidad: 78

Justo en la barrera que separa los juegos de rol de un clásico "beat ´em up". Resulta muy sencillo hacerse con todas las capacidades de nuestro personaje, incluidas las habilidades mágicas. Eso sí, todo está en perfecto inglés.

Diversión: 74

A su enorme duración y profundidad, nos vemos obligados a enfrentar un desarrollo un tanto monótono y basado en constantes enfrentamientos.

Opinión:

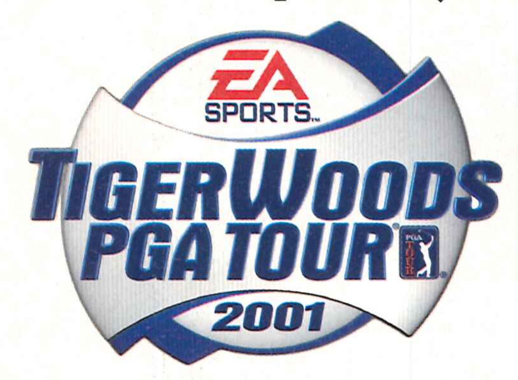
La propuesta de recuperar el estilo clásico de los "action-RPG" que propone «Record of Lodoss War» no termina de convencernos por culpa de un apartado técnico algo atrasado y una escasa variedad. Posiblemente la lograda ambientación (que recupera el estilo del manga), y los elementos de rol son capaces de entretener a los (maltratados) fans del género que posean una Dreamcast, pero los demás tendremos que seguir esperando a un JDR más atractivo.

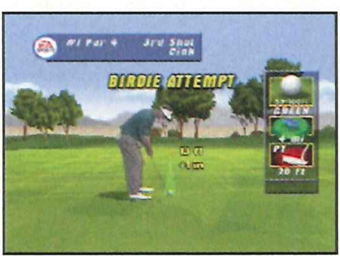


70

- Tipo: **Deportivo**
- Compañía: **EA Sports**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.990 ptas.**
- Jugadores: **De 1 a 4**
- Idioma: **Inglés**

¡Vuelve, Ballesteros!







No han cambiado mucho las cosas desde que llegara a PlayStation la anterior entrega de la saga de golf de Tiger Woods, o sea, la de EA Sports.

Gráficos, sonidos, opciones, modos de juego... «Tiger Woods PGA Tour» ha heredado prácticamente todas las características de la versión del 2000, incluyendo su planteamiento de control arcade sencillo y con algunas concesiones a la diversión curiosas, pero poco realistas.

De este modo, la entrega para el año que llega nos ofrece varios modos de juego con diversas reglas, algunos de los cuales nos permiten jugar hasta 4 personas simultáneamente, pudiendo elegir entre cualquiera de los 7 primeros golfistas de la PGA, entre ellos por supuesto el "anfitrión" Tiger Woods.

Ahora bien, para desgracia de los aficionados a este deporte no se han depurado los numerosos defectos técnicos que ya poseía la última entrega.

De nuevo nos encontramos con unos campos llenos de popping y unas texturas capaces de moverse de su sitio con más velocidad que la propia bola. Sí que es cierto que las caídas de la tasa de imágenes por segundo ya no son tan flagrantes, pero el aspecto general del juego no es para tirar cohetes precisamente.

Ahora bien, tampoco es que el resto de simuladores de este deporte que existen desde hace tiempo sean mucho mejores, por lo que si te pirras por el golf, y atendiendo a las ligeras mejoras que ha experimentado en lo que a la calidad estricta de simulación se refiere, ésta puede ser la mejor opción posible.

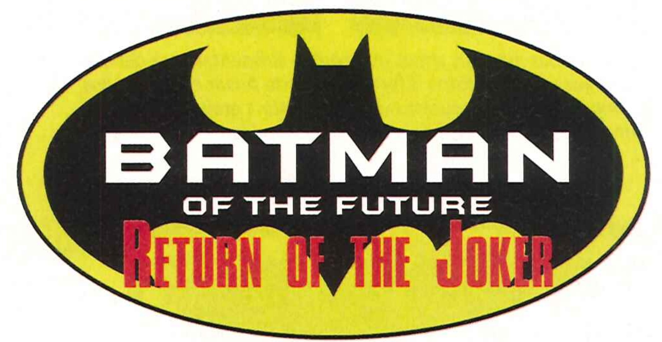


Gráficos:	54
Sonido:	38
Jugabilidad:	60
Diversión:	57

Valoración 56

- Tipo: **Beat'em up**
- Compañía: **Kemco**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **4.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

Cualquier tiempo pasado...



Esta es la enésima versión de las aventuras del superhéroe de Gotham que llega a PS, con un juego basado en la próxima película de dibujos animados que se estrenará dentro de pocas semanas en vídeo.

En «Batman of the Future» tomamos el control de un Batman muy poco detallado, con el objetivo de avanzar a través de varios niveles en 3D y luchando con los enemigos que nos salen al paso, como en cualquier beat'em up.

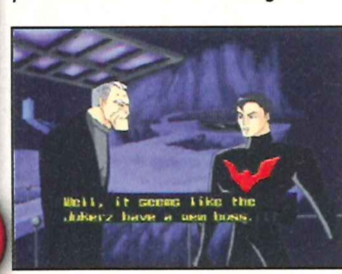
Sin embargo, su calidad está bastante por debajo de la media en el género, pues los aspectos más importantes, como la jugabilidad o el nivel técnico, no han sido bien resueltos.

Por ejemplo, la animación del protagonista resulta demasiado lenta, y los movimientos disponibles son escasos, por lo que las peleas se hacen torpes y pesadas. Además, la cosa empeora porque los enemigos nos son variados, y su IA apenas les permite responder a nuestros ataques con una mínima lógica.

Si además le añadimos un apartado técnico flojo, el resultado es un juego bastante desafortunado. Y es que, sinceramente, al jugar con «Batman of the Future», todos estos problemas hacen que nos invada con fuerza la sensación de haber metido en el lector de PlayStation un juego de hace muchos años.



Batman dispone de algunas armas para deshacerse de los enemigos.





Gráficos:	43
Sonido:	53
Jugabilidad:	55
Diversión:	48

Valoración 49



- Tipo: **Acción**
- Compañía: **THQ**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

¿Superhéroes? ¡Venga ya!



Para aquellos que no tuvieran bastante con la serie de TV de los Power Rangers (¿en serio le gusta a alguien?), THQ ha adquirido su licencia para llevar las aventuras de estos cinco excéntricos superhéroes a N64.

Ahora bien, olvidad las referencias de juegos anteriores de THQ para N64 que os puedan venir a la cabeza, porque éste que tenemos aquí es uno de los peores títulos que ha visto nacer N64, con permiso de "joyas" del calibre de «Superman».

Para que os hagáis una idea (y no tengáis que comprobarlo por vosotros mismos), el juego consta de 30 fases, pero de duración extra-corta y facilidad total, por lo que apenas dan de sí para unas cuantas horas antes de acabárselo. Dichas fases están divididas en 3 tipos: de acción, en la que manejamos a uno de los Power Rangers con perspectiva trasera, de conducción, con desplazamiento lateral, y de lucha de robots 1 vs 1.

Sin embargo, los objetivos a realizar son tan burdos (¿qué interés tiene hacer desaparecer unos árboles del camino, o apagar coches que arden en la carretera?), y el apartado técnico está tan poco cuidado (los personajes se mueven como robots, y los escenarios apenas tienen detalles ni texturas), que esquivar el aburrimiento se convierte en una tarea harto complicada.

Quizá le podamos encontrar algo más de gracia a la posibilidad de jugar 2 personas una contra otra en las fases de combate, pero las limitaciones jugables son demasiado grandes, por lo que dicha opción tampoco salva de la quema a este mediocre cartucho.



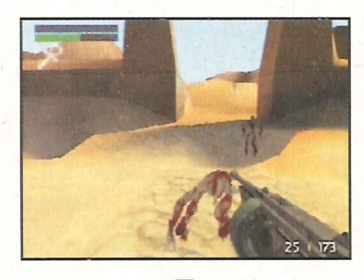
Gráficos:	45
Sonido:	52
Jugabilidad:	43
Diversión:	39

Valoración 42

Dispárales en compañía



A la espera de «Unreal Tournament», los amantes de los shoot'em up subjetivos nos vamos a tener que conformar por ahora con este primer representante en PS 2, que sin llegar a alcanzar una gran calidad, se las apaña para resultar bastante divertido en multijugador.



Este shoot'em up está ambientado en diversas épocas, desde el antiguo Egipto, hasta el futuro.

La mecánica planteada por Eidos para este título no tiene demasiado misterio: el objetivo consiste en recorrer distintas épocas de la historia disparando sin parar contra las criaturas que dan nombre al juego, para evitar que se hagan con una serie de artefactos de gran poder. Así, tenemos que explorar escenarios como el templo de Abu Simbel, un restaurante chino, un suburbio, un aeropuerto espacial y... bueno, tampoco muchos más, porque en cuanto paséis nueve fases el juego se habrá terminado. Estos niveles se pueden jugar tanto en solitario como a dos jugadores en pantalla partida de manera cooperativa, y el desarrollo es siempre el mismo: encontrar un objeto y regresar al punto de partida lo más rápido posible. Esta simplicidad argumental, unida a un control muy rápido y eficaz, hace que las 2 horas que se tarda en terminar el juego resulten bastante divertidas, pero la cosa (sí, hemos dicho 2 horas) dura muy poco.

LO MEJOR, EL MODO ARCADE

El punto fuerte del juego es el modo Arcade, que se puede jugar de uno a cuatro jugadores y que permite medir además nuestra fuerzas contra hasta 11 bots. En él contamos con seis modalidades, desde el tradicional Deathmatch hasta un original modo Escolta, donde hay proteger a uno de los jugadores. Para alargar la vida del modo Arcade, contamos con el aspecto más interesante del juego: un sencillo editor de mapas multijugador con el que, en cuestión de minutos, podemos crear escenarios a nuestro gusto. Como habréis visto, «TS» es un título orientado totalmente a partidas multijugador, y por lo tanto deberíais olvidarlo si no pensáis jugar en compañía. Por otra parte, aunque es entretenido con varias personas, la verdad es que no tiene ningún detalle de peso que evite que nos cansemos de él en unos días. Si a esto le unimos que gráficamente está lejos de utilizar la potencia gráfica de la consola, tenemos un título que atraerá a los amantes del género por ser el pionero en PS 2, pero que se ha quedado un tanto corto en líneas generales.

Rubén J. Navarro



En busca de la mayor velocidad de juego posible, los decorados muestran un aspecto algo plano, sin apenas texturas.



El juego nos llevará por diferentes épocas de la historia, pero en todas ellas nos encontraremos con criaturas de similar talante, que habrá que eliminar sin remedio.

- Tipo: **Shoot'em up subjetivo**
- Compañía: **Eidos**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **10.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**





¡Acepta los desafíos!



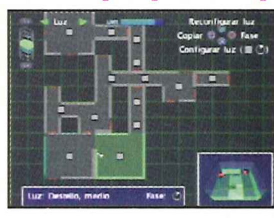


Al terminar el modo Historia en el nivel fácil, podemos acceder al modo Desafío. En él hay que cumplir pruebas contrarreloj, como descabezar a 50 zombies o eliminar a 100 patos armados.



Alternativas: *La única posible es esperar a que salga «Unreal Tournament», porque de momento no hay más de este género.*

Crea tus propios mapas multijugador



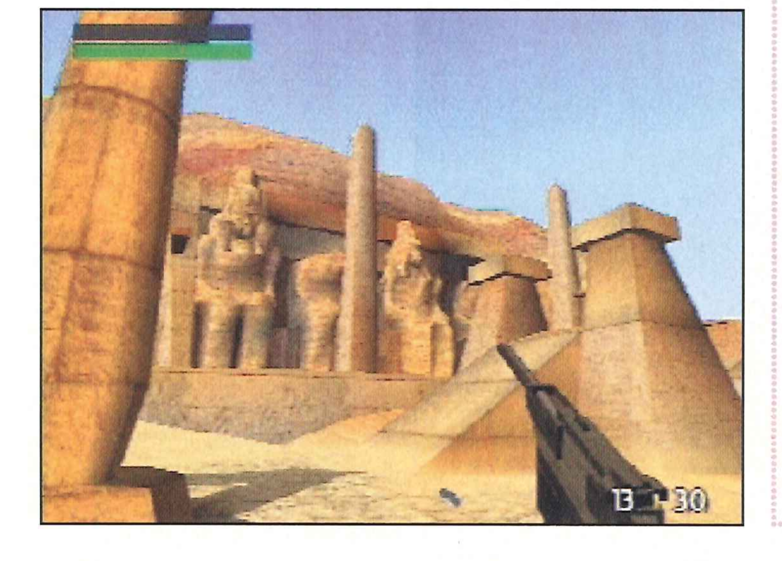


La opción que más nos ha gustado de todo el juego es la de crear nuestros mapas mediante un sencillísimo editor. Primero colocamos las habitaciones, luego los objetos y las armas, elegimos la iluminación y el juego se encarga de renderizarlo.



Las armas se ajustan a las épocas que visitamos: escopetas, pistolas, metralletas láser, granadas... Las más avanzadas tienen un zoom bastante poco preciso.

«TS» es el primer shooter MULTIJUGADOR de PS 2, y aunque resulta divertido, NO aporta ninguna novedad de peso.



El modo Arcade







El modo más importante es el Arcade, que se puede jugar a 1, 2 o 4 jugadores (esto último con multitap). Incluye seis tipos de juego (deathmatch, escolta, bagtag...) y muchísimas opciones de configuración de bots.

Gráficos: 68

Para conseguir una gran velocidad en el desarrollo, los escenarios son escasos, están demasiado vacíos y las texturas son muy simples.

Sonido: 80

La música es divertida y ambienta muy bien cada época distinta y los disparos de cada arma también están bien realizados. Lástima que este despliegue no esté apoyado en una sólida experiencia de juego.

Jugabilidad: 82

El control es muy rápido y bastante preciso. La verdad es que es el mejor apartado del juego.

Diversión: 70

Del modo para un jugador os podéis olvidar en un par de horas (a no ser que repitáis lo mismo con mayor dificultad). El multijugador sí que es divertido, pero le faltan elementos que permitan mantener la atención demasiado tiempo.

Opinión:

Eidos nos había prometido muchas cosas con este título, y la verdad es que algunas se han conseguido: un buen control, un editor de niveles que alarga la vida del juego, y, sobre todo, el aliciente de que sea el primer (y de momento único) shoot'em up para PS 2. Lo que pasa es que técnicamente queda bastante lejos de lo que cabe esperar de un juego de nueva generación, y la experiencia multijugador, aunque resulta divertida, no posee ese "toque" que te enganches sin remedio. No está mal para ser el primero, pero este género tiene que dar mucho más de sí.

Valoración 72

- Tipo: **Lucha**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

Ryu y sus incombustibles amigos

Desde que alucinamos con aquel «Street Fighter II» que apareció en Super NES, llevamos años disfrutando de un sinfín de nuevas entregas que han sido versionadas para diferentes formatos con mayor o menor fortuna. Esta última no es la mejor, aunque mantiene las señas de identidad toda la saga.



La factoría de la lucha en 2D no se detiene. Después de recopilar los dos primeros «SF III» en un solo GD y probar suerte con unos cuantos cruces de personajes, DC regresa al combate avalada por los luchadores de siempre y un apartado técnico que despunta. Ya os podréis imaginar que «3rd Strike» no destaca precisamente por un sistema de juego heredado de anteriores entregas, con la única novedad de sumar una barra de resistencia a las de energía y magia. Tampoco deslumbra su catálogo de 20 personajes, algo irregular, donde lo más destacable es la presencia de viejas glorias, como Ryu o Chun Li. Esta enésima entrega se luce gracias a un apartado visual superior a cualquier otra aportación en el género. A primera vista parece que los luchadores mantienen el diseño de siempre y que sólo los escenarios han cambiado, pero una vez "metidos en el ajo" descubrimos unas animaciones suaves y sobre todo rápidas, que por vez primera incluyen el movimiento de la ropa y la ejecución de llaves complejas.

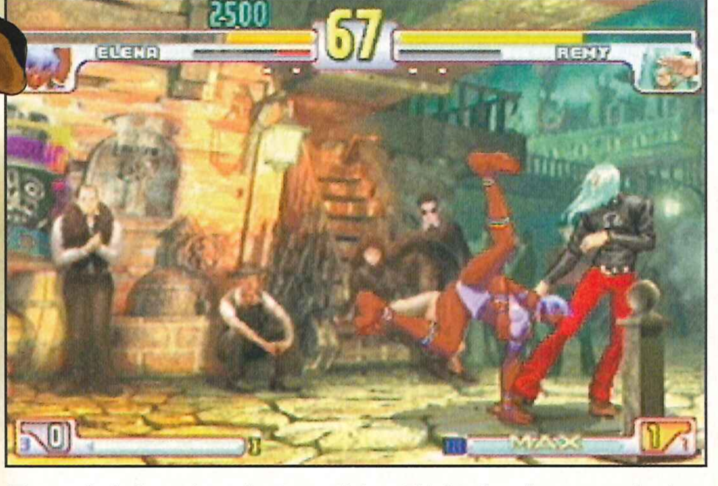
Por lo demás, la lucha recupera los niveles de bonus, con el "tradicional" destrozo del coche, y además incluye la posibilidad de escoger nuestro oponente (entre dos) durante los primeros combates. Sin embargo, todo ésto, junto al nuevo enemigo final y las mejoras técnicas no logran superar anteriores y mejores entregas («SF ALpha 3») pues en opciones y modos de juego se encuentra más limitado.

Si además tenemos en cuenta que hay muchos personajes clonados (al igual que pasaba con Ryu y Ken o Blanka y Honda pero más descarado), parece claro que no es la mejor obra de Capcom en el género, aunque su habitual jugabilidad y el carisma de sus personajes se bastan para completar un juego notable y digno representante de la saga.





Junto con algunas nuevas incorporaciones, veremos a clásicos como Ryu o Chun Li.



Las principales mejoras de «Street Fighter: Third Strike» descansan sobre las animaciones y velocidad de los luchadores.

Gráficos:	84
Sonido:	74
Jugabilidad:	82
Diversión:	77

Opinión:

El último de los «SF» peca por falta de novedades y por un catálogo de luchadores escaso y poco renovado. Desde luego, no se puede discutir su notable acabado visual y su habitual encanto jugable, pero no parecen suficientes valores para imponerse ante el impresionante catálogo de la lucha 2D en Dreamcast.

Valoración 79



Banjo y Kazzoie
Bowser
Goron
Mario Y Luigi
Ulala
Donkey Kong
Joanna Dark
Ryu y ken
¿no sería fantástico vivir aquí?
Lara Croft
Spyro
Kirby
Link
Pikachu
Sonic
Nights

007 con licencia... de conducir

Después de 20 películas y 5 actores diferentes en el papel de 007, hay algo que no ha cambiado en toda la serie Bond. No nos referimos a las chicas, se trata de los espectaculares deportivos del agente británico, que ahora regresan en un atípico juego de velocidad y acción.



No caigáis en el error de confundir «007 Racing» con uno de los múltiples juegos de conducción urbana que nos han invadido desde el éxito de «Driver». El título de Electronic Arts intenta revivir el espíritu de las persecuciones que pudimos ver en "Goldfinger" o en "El Mañana Nunca Muere" mediante una acertada combinación de niveles clásicos (en los que nuestra labor casi se limita a recorrer un circuito en un tiempo determinado) con otros en los que tenemos libertad para deambular por enormes mapeados (donde, eso sí, el juego hace gala de cierto "popping"). Pero como podéis imaginar el ingrediente principal lo ponen las constantes secuencias de acción: persecuciones en helicóptero, combates contra tanques, explosiones y mucha velocidad, que se encargan de no darnos un respiro a la hora de desbaratar los planes de Spectra.

Para lograrlo, nada mejor que un impresionante garaje formado por todos los coches que Bond ha lucido en sus películas, desde su elegante Aston Martin hasta el BMW Z8 de "El Mundo Nunca es Suficiente", que Q se ha encargado de preparar para cualquier imprevisto. De este modo vamos a poder activar cortinas de humo y charcos de aceite para librarnos de nuestros perseguidores, y si las cosas se complican, abrir fuego contra los numerosos enemigos (a pie y sobre otros vehículos) que abarrotan los escenarios. Sin embargo, el sistema de control, que muestra ligeras diferencias dependiendo del modelo que nos toque conducir, no está ajustado del todo, y da la impresión de que los coches reaccionan demasiado tarde, complicando la conducción.

IGUAL QUE EN LAS PELÍCULAS

Tanto el diseño de los escenarios, como el equipamiento de los vehículos se corresponden con las secuencias que hemos podido disfrutar en el cine, lo que convierte a «007 Racing» en uno de los juegos de velocidad y acción más variados del catálogo de PS. Sin embargo, las diferencias entre niveles provocan ciertos altibajos en la diversión, ya que no puede compararse la intensidad de las fases urbanas con otras más "sosas" de disparo en un recinto cerrado o de conducción por un circuito.

De cualquier manera, y salvando un apartado gráfico que falla por culpa del parpadeo de las texturas, su ajustado nivel de dificultad y un interesante modo multijugador colocan a «007 Racing» entre los mejores de un subgénero que, con juegos de la talla de «Vigilante 8», se encontraba huérfano en la consola de Sony.

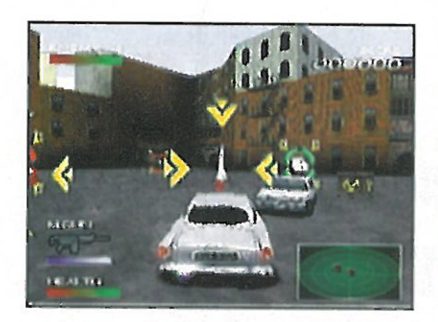
David Martínez



Dentro de las armas disponibles en los coches de 007 podremos encontrar hasta un láser de precisión.



- Tipo: **Velocidad/acción**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **7.490 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

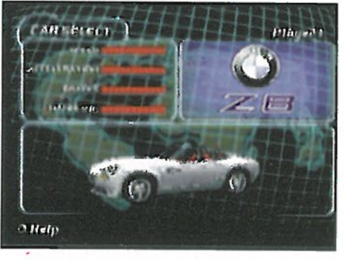


El espía que me desafió



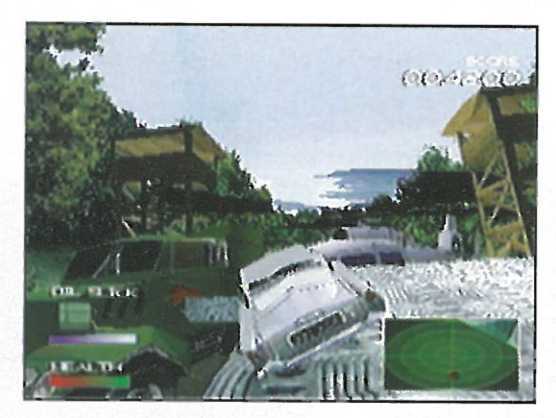


«007 Racing» también cuenta con un modo multijugador en el que dos protagonistas podrán medirse en un "deathmatch" o jugar a un "tú la llevas" con una bomba lapa bajo el vehículo. Aunque la sensación de velocidad se resiente, este modo resulta de lo más entretenido.



Los modelos disponibles, que van desde el BMW Z3 hasta el Lotus Sprit, son los mismos que James Bond ha lucido en sus películas, y muestran leves diferencias en el control

Alternativas: *«Driver» y su secuela combinan acción y velocidad de un modo diferente. Si os atraen los disparos y la variedad de su planteamiento, «007 Racing» no está mal, aunque no puede competir con los anteriores.*



El compacto de EA respira acción por los 4 costados, gracias a un diseño de niveles que aprovecha las secuencias más tensas de los 20 films de 007.



El coche de 007





Aquí tenéis una muestra de la fiabilidad con que se han recreado los modelos que James Bond utiliza en sus películas. Además, el Aston Martin de "Goldfinger" que veis aquí arriba incluye las ametralladoras, escudos y demás gadgets que aparecían en la película.

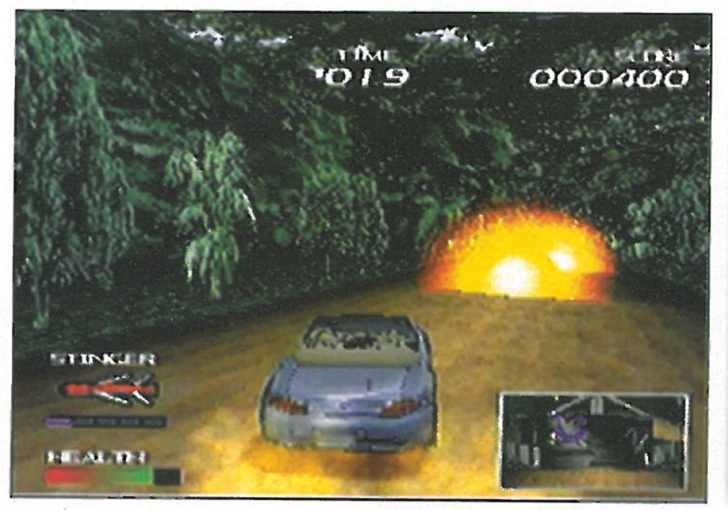






El universo 007 y la VARIEDAD se imponen a unos gráficos irregulares





Gráficos: 73

La construcción de coches y efectos alcanza un buen nivel, que sin embargo contrasta con graves defectos en la generación de escenarios.

Sonido: 77

Las diferentes variantes del tema Bond ambientan las persecuciones a las mil maravillas, aunque los sonidos de motores y explosiones "petardean".

Jugabilidad: 73

El coche responde con lentitud, lo que unido a la elevada dificultad de algunos niveles puede traernos más de un quebradero de cabeza.

Diversión: 79

El diseño de los niveles es de lo más variado, aunque esto ha provocado ciertos altibajos en el desarrollo. En cuanto al modo para dos jugadores no hace sino aumentar la vida del compacto.

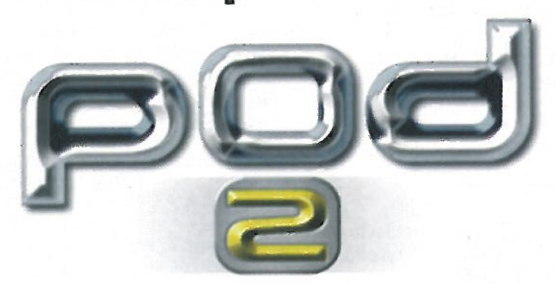
Opinión:

«007 Racing» es una correcta combinación entre un juego de velocidad urbana y un "shooter" clásico, que se resiente por culpa de un apartado técnico irregular. Sin embargo la variedad de niveles y una dificultad ajustada al milímetro consiguen que olvidemos el "popping" de los escenarios y disfrutemos conduciendo los potentes deportivos que James Bond utiliza en sus películas. Como juego de velocidad no puede competir con el impresionante catálogo de la consola de Sony, aunque satisfará a quienes busquen acción sin complicaciones.

Valoración 76

Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Ubi Soft**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Inglés**

¡"Pod" favor, que alguien me indique el camino!



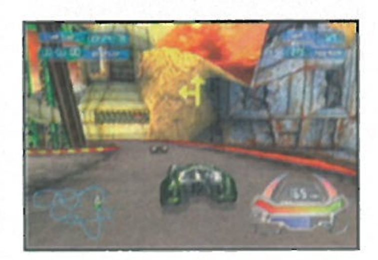
¿Estamos sólos en el universo? ¿Hay vida después de la muerte? ¿Alguien quería una secuela del primer «POD»? Estas son las grandes preguntas sin respuesta de la humanidad, aunque seguro que os podemos adelantar unas cuantas pistas sobre la última.

Para que os hagáis una rápida idea de lo que «POD II» es capaz de ofrecer, nos vamos a centrar en su capacidad online y múltiples defectos visuales, únicas novedades que aporta al terreno de las carreras futuristas. Bueno, a decir verdad, lo de "carreras" depende más de vuestra capacidad de orientación que de la velocidad que pueda desarrollar cada uno de los 8 vehículos (más secretos) con los que cuenta, porque tras la primera curva, lo más sencillo es perderse por uno de los numerosos recovecos que tiene cada circuito.

Aunque presente diferentes itinerarios, su corto recorrido y un nivel de detalle bajo mínimos (podéis jugar a contar las texturas que aparecen simultáneamente en pantalla) nos hacen olvidar una buena sensación de velocidad y la increíble falta de "popping" en el horizonte. Y hay más. Las carreras contra la máquina pierden su gracia en cuanto nos despegamos de los contrarios, y el control no está ajustado del todo.

Eso sí, no sería justo olvidar que la emoción crece cuando se trata de enfrentarnos con alguien a través de la red.









Gráficos:	60
Sonido:	53
Jugabilidad:	68
Diversión:	59
Valoración	59

Tipo: **Plataformas**
Compañía: **Activision**
Distribuidora: **Proein**
Precio: **8.990 ptas.**
Jugadores: **1**
Idioma: **Inglés**

Hasta Dreamcast, y más allá







Resulta sorprendente encontrarse con un título que, después de aparecer en sendas versiones para PS y N64, sea lanzado un año después en DC manteniendo un desarrollo exactamente igual al visto en dichos sistemas; pero el caso es que Activision no ha querido dejar a los usuarios de la consola de Sega sin su correspondiente juego de la película de Disney/Pixar.

De modo que, como muchos recordaréis, «Toy Story 2» es un plataformas de acción de desarrollo entretenido, aunque no excesivamente difícil, en el que en cada fase se nos exige pasar un determinado número de misiones. Sin embargo, ya os decimos que el desarrollo de los niveles es similar de principio a fin a las versiones anteriores, por lo que si ya probasteis alguna de ellas el juego os resultará un paseo.

Por otro lado, es una pena que no se haya procurado intentar solventar los problemas (a veces realmente molestos) que la cámara presenta a la hora de cambiar de dirección con el personaje, pues su incómodo posicionamiento puede desesperar a más de uno.

Ahora bien, donde sí se aprecian retoques es en el apartado gráfico, que ha ganado resolución y profundidad del campo de visión, aunque también sorprende encontrar zonas en las que las texturas muestran algo de pixelación.

En definitiva, «Toy Story 2» sigue resultando un juego simpático y entrañable, pero coincidiréis con nosotros en que a DC hay que exigirle mucho más.



Gráficos:	66
Sonido:	72
Jugabilidad:	63
Diversión:	68
Valoración	66

novedades Dreamcast



⊙ Tipo: **Puzzle**
⊙ Compañía: **Namco**
⊙ Distribuidora: **Virgin**
⊙ Precio: **N.D.**
⊙ Jugadores: **1**
⊙ Idioma: **Inglés**

Bricomanía
Mr. Driller

Después del inconmensurable «Soul Calibur», Namco se desmarca por completo con el que es su segundo trabajo para DC, una versión idéntica del puzzle que hace algunos meses apareció en PS.

El sistema de juego consiste en una especie de abismo lleno de bloques de colores que se unen según su color, y nuestra labor es tan simple como ir perforándolos para llegar hasta el fondo "del asunto".

La dificultad estriba en que, a medida que profundizamos en el escenario, corremos el riesgo de que los bloques que van quedando en el aire a nuestro paso nos aplasten al caer sobre nosotros. Y no sólo eso, sino que también hay que buscar ítems de oxígeno continuamente para no ahogarnos.

Como sucedía en la versión de PlayStation, se trata de un puzzle muy entretenido y original, cuya mayor virtud es el elevado ritmo al que nos obliga a pensar para buscar la manera de llegar abajo lo más rápido posible, y a la vez evitar los bloques que vamos dejando arriba.

Sin embargo, y reconociendo su originalidad en el género, el alto nivel de adicción inicial acaba decayendo tras unas cuantas partidas debido a que no hay opción para 2 jugadores, algo que se echa bastante de menos puesto que este tipo de juegos se presta a los "piques" entre amigos. De todos modos, y aunque no alcanza las cotas de «Bust a Move 4», es un buen juego.





Algunos modos de juego nos permiten seleccionar los escenarios.





Ahora que su casa está invadida por los peluches, el póster y la colección de pins de «Dinosaurio», ha llegado el momento de que los usuarios de PlayStation 2 revivan las aventuras de Aladar y compañía en busca del valle de los nidos.

¡Manteneos unidos!







Un poco rezagado respecto a las demás versiones, pero conservando intacto su novedoso estilo entre aventura y RPG, llega a PS2 el superéxito de Disney para estas Navidades. Como ya sabéis, en lugar del clásico juego de plataformas, el experimento de infografía de los creadores del ratón Mickey se ha transformado en una sencilla aventura en perspectiva cenital en la que nuestra labor es controlar a los tres protagonistas de manera simultánea. Aladar, Zini el lémur y Flía (una pterodáctilo que sólo aparece unos minutos durante la película) tienen la misión de abrir el camino de la manada hacia el valle de los nidos, de manera que su avance queda supeditado a la utilización de las habilidades de uno y otro para superar los obstáculos que nos lleven a través del desierto.

UNA LABOR SENCILLA

Sin embargo, lo que el título de Disney no ha perdido es su vocación infantil, que nos permite ir superando niveles sin más complicación que investigar la totalidad de los mapeados, una labor que tampoco resulta muy difícil pero que se compensa por el considerable número de fases con que cuenta el DVD. Aunque la versión de PS2 es exacta a la que pudieron disfrutar los usuarios de Dreamcast, es decir, que en ocasiones las cosas se pondrán un poco más difíciles, un desarrollo lineal basado en escenarios que se parecen demasiado entre sí, limitan este pseudo RPG a los jugadores más inexpertos.

Además de intercalar numerosas escenas de la película y contar con el mismo doblaje a nuestro idioma, los alicientes del juego se reducen a un sistema de control que nos permite manejar a los protagonistas de forma independiente o agruparlos en cualquier momento y un argumento que sigue fielmente el que pudimos disfrutar en el cine. Si bien es cierto que puede resultar algo "soso" en el planteamiento, por desgracia es en el apartado visual donde «Dinosaurio» pierde gran parte de su chispa, ya que la perspectiva utilizada y el diseño de los escenarios consiguen que desaparezca por completo la espectacularidad del film.

No dudamos que los más jóvenes puedan disfrutar de sus personajes favoritos en una aventura realizada a su medida, pero desde luego aquellos que esperen encontrar un juego de rol a la altura del film se sentirán defraudados.

David Martínez





- Tipo: **Juego de rol**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **N.D.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

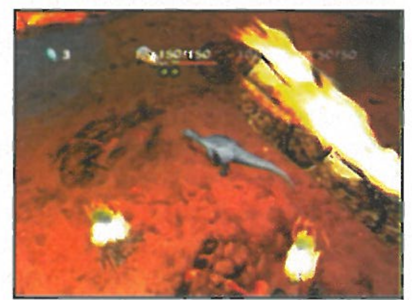
El punto de vista cenital y el reducido tamaño de los protagonistas son los principales culpables de un flojo apartado visual.

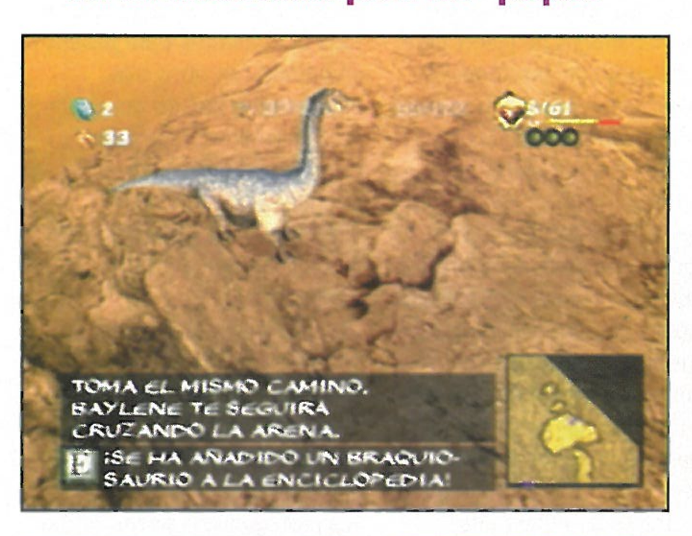
Dos maneras de jugar




El desarrollo de «Dinosaurio» se divide en dos tipos de situaciones. Las fases de avance en que tendremos que controlar a nuestros tres protagonistas de modo simultáneo, y los diferentes retos que se suceden en cada nivel, donde cada uno debe poner a prueba sus habilidades especiales para continuar su camino.

«Dinosaurio» NO ofrece un buen apartado técnico, pero su combinación de aventura y RPG de aire INFANTIL lo harán interesante para los "peques"

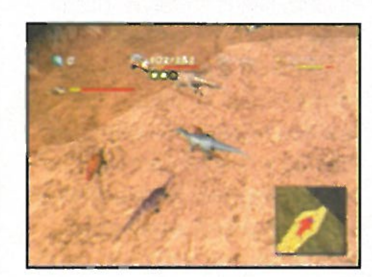




Alternativas: *PS2 no cuenta, de momento, con otros juegos infantiles de la calidad de «Dinosaurio», lo que tampoco es mucho decir.*





A la zaga de la película




«Dinosaurio» no sólo sigue fielmente el argumento de la película que le da nombre, sino que nos da la oportunidad de disfrutar de cerca de 15 minutos de imágenes entre niveles. Además, una vez que vayamos pasando niveles, podremos acceder a un "theater mode" en el que disfrutar de todos los vídeos abiertos.



El modo, bastante sencillo, de avanzar en el juego es combinar las habilidades de los tres protagonistas.

Gráficos: 68

La perspectiva cenital y el reducido tamaño de los escenarios no le hacen justicia a los personajes de Disney. Eso sí, las escenas sacadas de la película resultan completamente alucinantes.

Sonido: 81

El doblaje es el mismo de la película, al igual que la banda sonora que nos acompaña durante todos los niveles, aunque los efectos de sonido pueden llegar a cansar.

Jugabilidad: 72

Un innovador sistema de control, que permite utilizar a tres personajes de modo simultáneo, contrasta con la excesiva simplicidad del juego.

Diversión: 70

Aunque el argumento sigue fielmente al de la película, la mayoría de los niveles resultan muy sencillos y además se parecen demasiado entre sí. Sólo para los pequeños de la casa.

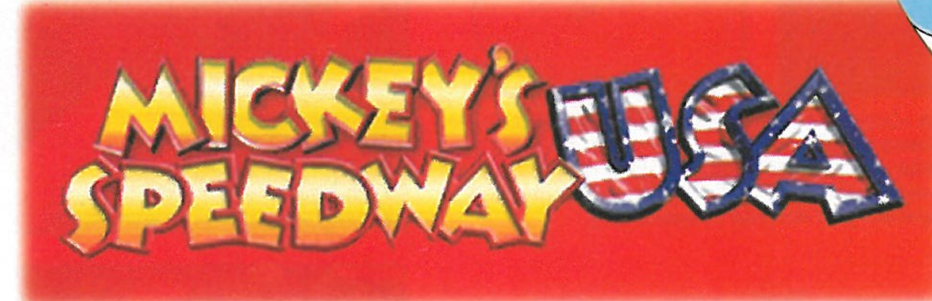
Opinión:

Como juego de rol para principiantes la verdad es que «Dinosaurio» no está mal, aunque no se puede negar que esperábamos mucho más del último título de Disney. Un planteamiento innovador, en que el absoluto protagonismo lo ocupa la posibilidad de controlar a los tres protagonistas de manera simultánea y unas cuantas escenas sacadas del film no justifican su excesiva facilidad, y sobre todo, un apartado técnico por debajo de las expectativas.

Valoración 70

Los personajes más carismáticos de la factoría Disney no querían ser menos que otros ilustres famosos de la animación, y por eso se han montado su propia competición de velocidad siguiendo la estela de «Mario Kart».

Disney a la carrera









Durante las carreras nos encontraremos con unos botes gigantes que esconden los items que usaremos para perjudicar a nuestros rivales.

Aunque en este caso, y teniendo en cuenta qué tipo de público es el que idolatra a estos personajes, Rare ha optado por simplificar el asunto, facilitando su manejo de cara a un usuario más joven.

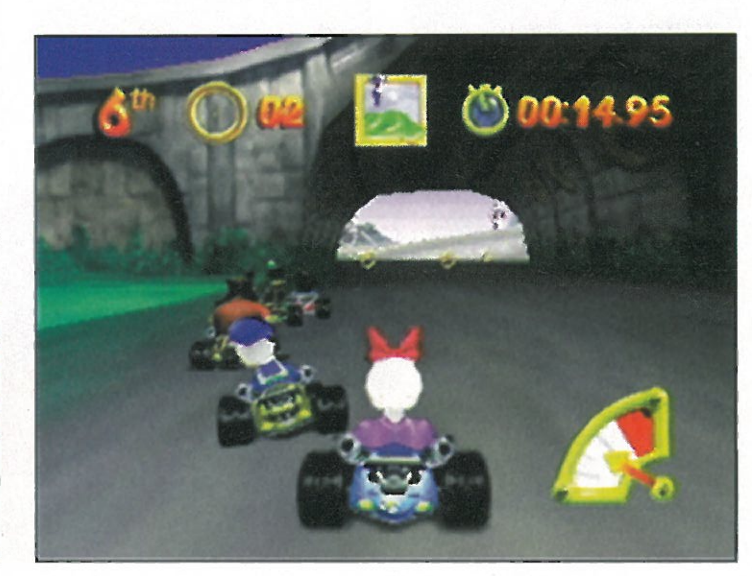
Mickey y sus colegas se estrenan en este género siguiendo al pie de la letra las directrices básicas de los más grandes, «Mario Kart» en N64 y «Crash Team Racing» en PS, esto es, apostando por un control ultra sencillo, ofreciendo carreras rápidas con constantes cambios de posición y colocando un puñado de artilugios en forma de items con los que perjudicar la marcha de nuestros rivales o beneficiar la nuestra, según se tercie. Desde luego, todo esto lo plasma Rare con el oficio que les caracteriza, haciendo gala de un notable acabado técnico, lleno de colorido y apoyado por una buena sensación de velocidad, y toda la jugabilidad que se le debe exigir a este tipo de juegos. Este es un título con el que desde la primera partida cualquiera puede divertirse de lo lindo, sin necesidad de practicar ni ensayar ni leerse las instrucciones.

El problema es que cuando se intenta alargar la vida de este cartucho nos encontramos con que la cosa no da mucho de sí. Hay cinco modos de juego, pero tres de ellos son exactamente iguales, con la única salvedad de los diferentes circuitos. Los otros dos son el clásico Contrarreloj y un enfrentamiento todos contra todos en una de esas "arenas" donde gana el más fuerte. Pocas opciones para un género que precisamente se distingue por poner a disposición del usuario mil y una formas de diversión. Además, una vez en carrera tampoco se trata de un juego que ofrezca un número de circuitos escandaloso o una dificultad muy exigente, y además los items se reducen a media docena, que para los buenos degustadores de "carreras locas" saben a poco.

Por supuesto, siempre en este tipo de juegos su mayor baza reside en el modo multijugador, toda una garantía para pasarlo en grande con otros tres amigos, pero incluso aquí, aún reconociendo su indudable capacidad de diversión, tampoco se han incluido diferentes variantes como para que resulte una oferta rompedora.

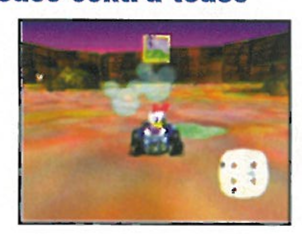
En fin, que parece evidente que su clara orientación infantil ha cercenado las posibilidades de este juego, que sin perder su capacidad de entretener y aprovechando el atractivo de sus protagonistas puede ser un juego ideal para usuarios jovencitos.

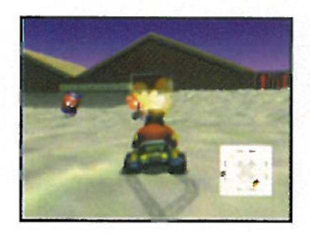
Manuel del Campo



Tipo: **Velocidad**
Compañía: **Disney Interactive**
Distribuidora: **Nintendo**
Precio: **N.D.**
Jugadores: **De 1 a 4**
Idioma: **Castellano (textos)**

Todos contra todos





El modo Contest coloca a los participantes en un ruedo o "arena" con infinidad de botes con sus correspondientes items para que se enfrasquen en una batalla en la que dirimir quién es el más resistente. Resulta divertido, aunque el gran tamaño de los escenarios provoca que los enfrentamientos no sean demasiado intensos.





En principio contamos con ocho personajes, pero se pueden sumar más al ganar carreras.



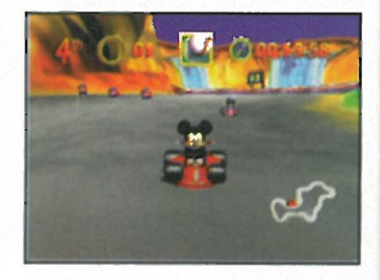
Alternativas: *«DK Racing» y «Mario Kart» son intocables, aunque para los más jóvenes «Mickey» es una buena opción.*



Estas carreras locas resultan DIVERTIDAS aunque se muestren algo SIMPLES.









Diversión a cuatro



En un juego de este tipo no puede faltar una opción multijugador, sin duda una de sus mayores bazas. Aunque no hay ninguna variante y los items no resultan determinantes, se trata de un modo de juego muy divertido.

Gráficos: 82

La sensación de velocidad es buena, y el colorido y diseño de decorados y personajes refleja con fidelidad el mundo Disney. Tal vez se echa en falta alguna vista más.

Sonido: 74

Las melodías están acorde con el mundo de Disney aunque resultan un tanto machaconas. Las (escasas) voces (en inglés) de los personajes redondean un apartado aceptable.

Jugabilidad: 84

Coser y cantar. El control, más fácil, imposible, aunque la utilización de los items podía haber mejorado su efectividad, puesto que no resultan muy determinantes durante las carreras.

Diversión: 78

Nadie pone en duda que se trata de un juego entretenido, pero su excesiva simpleza y su escasez de posibilidades limitan bastante su durabilidad.

Opinión:

Rare ha completado un juego de carreras locas notable, bien acabado y que cumple con rigor las pautas del género. Su única pega es que su clara orientación hacia un público más joven ha invitado a los programadores ha simplificar su planteamiento al máximo , por lo que queda descartado para los jugadores de más edad o los expertos en la materia.
Ahora bien, si hablamos de usuarios de menor edad, resulta totalmente recomendable, máxime si les gusta el mundo Disney.

Valoración 79

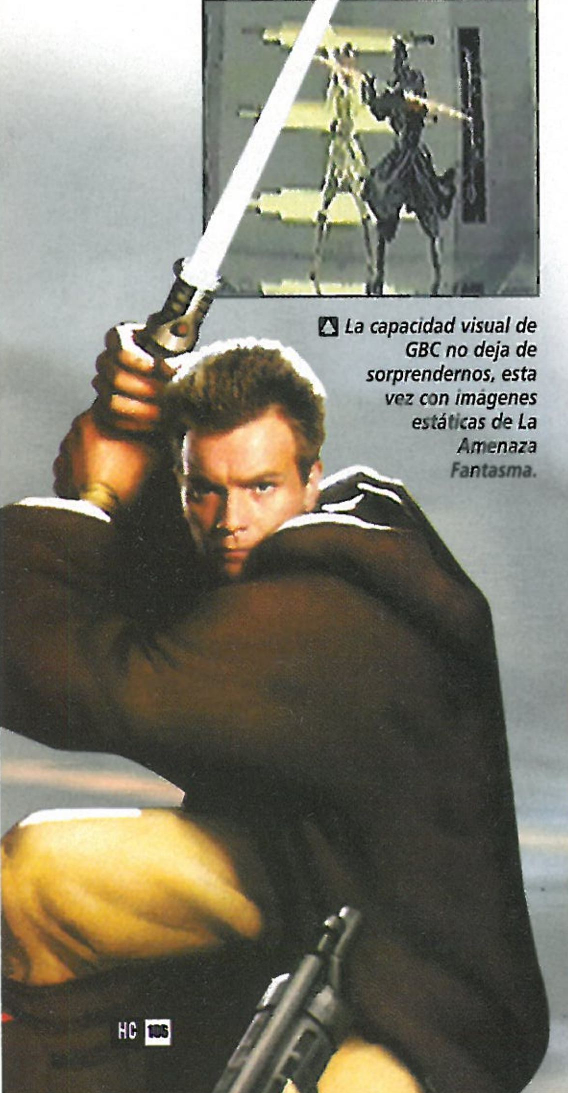
- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **LucasArts**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Con el Episodio II de La Guerra de las Galaxias cada vez más cerca, lo mejor es que vayamos abriendo boca con la (todavía a la espera de que llegue «Yoda Stories») última combinación de acción y aventura que apadrina Lucas para Game Boy Color.

Me juzgas por mi tamaño, y no deberías

STAR WARS OBI WAN ADVENTURES





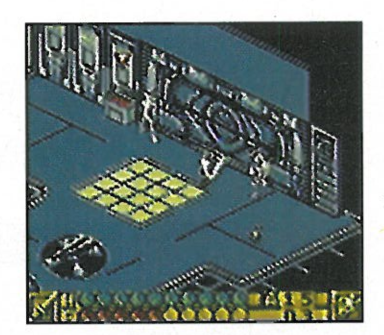
La capacidad visual de GBC no deja de sorprendernos, esta vez con imágenes estáticas de La Amenaza Fantasma.

Si alguno de vosotros ha probado antes los dos juegos basados en el Episodio I de Star Wars que han aparecido para PS reconocerá fácilmente el estilo de «Obi Wan Adventures». El cartucho de Lucas no es más que una mezcla entre el desarrollo de «La Amenaza Fantasma» (una sencilla aventura llena de puzzles e interruptores) y algunos niveles de transición al estilo «Jedi Power Battles», es decir, un clásico "beat ´em up" en perspectiva isométrica en que los interminables enemigos son androides de la Federación. El resultado es un cartucho muy digno cuyo principal defecto es que sus 9 niveles pueden quedarse un poco cortos.

Aunque Obi Wan era todavía un aprendiz de Jedi cuando se sucedieron los hechos de la película, sus habilidades aparecen completamente desarrolladas en el juego, así que además de hacer buen uso de nuestro sable de luz, podemos recoger armas láser de los enemigos o utilizar la Fuerza para mover objetos pesados o inmovilizar a los destructores. Estas posibilidades se traducen en un desarrollo muy variado que, a través de los escenarios de la película, nos permite rescatar civiles, descubrir estancias ocultas e incluso pilotar un Bongo.

Pero aún nos reservamos lo mejor para el final, ya que además de un apartado gráfico en que el reducido tamaño de los personajes no entorpece, sino que multiplica la jugabilidad, el juego está plagado de detalles que encantarán a los fans de la saga. Para empezar, una correctísima traducción ¡que imita el estilo del maestro Yoda al hablar! o una banda sonora que remezcla las composiciones de John Williams para el cine son capaces de meternos de lleno en el universo creado por Lucas, pero por si no fuera suficiente, el cartucho está plagado de imágenes del film que ponen a prueba el potencial visual de la pequeña gran consola de Nintendo.

Desde luego no es una aventura que os vaya a tener entretenidos durante varios meses, pero su ambientación y sus altas dosis de acción seguro que atrapan a más de uno.



Gráficos:	76
Sonido:	80
Jugabilidad:	84
Diversión:	79

Opinión:

El reducido tamaño de sus gráficos no hace justicia a un cartucho que además de completo y variado resulta muy jugable. Sin embargo, también es cierto que con sólo 2 niveles de dificultad y un sistema de guardado mediante passwords no resulta muy complicado acabar con «Obi Wan Adventures» en poco tiempo.



Muy mal no debe haber funcionado la versión de «RE 2» que hace unos meses apareció para DC cuando los señores de Capcom han decidido convertir también «Dino Crisis» directamente desde PlayStation.

Cuando los dinosaurios dominaban la tierra

DINO CRISIS™



Justo ahora que está tan candente la discusión sobre los emuladores de PlayStation para consolas de 128 bits, aparece una versión de «Dino Crisis» que con el salto a Dreamcast tan sólo ha mejorado en el apartado visual. En lugar de entrar a discutir sobre la verdadera valoración que merece este tipo de "novedades" nos vamos a centrar en un desarrollo que, ya sea por un apartado gráfico completamente tridimensional en lugar de los clásicos niveles prerrenderizados, o por su vocación de "juego de suspense", es el único que rompe la rutina de los clásicos "survival horror".

El argumento que da vida a «Dino Crisis» es, en breves pinceladas, un siniestro "remake" de «Parque Jurásico» en el que controlamos a Regina, una soldado de las fuerzas especiales tan atractiva como experimentada, que debe rescatar a los científicos supervivientes de un experimento energético. Aunque la isla está dividida en tres zonas (el complejo principal, las instalaciones exteriores y el laboratorio) el mapeado por el que nos movemos –el mismo por el que se pasean velocirraptores, pterodáctilos y tyranosaurios- resulta bastante limitado, de manera que el papel protagonista lo ocupan los inteligentísimos enemigos y los puzzles que dificultan nuestro avance. Con todo, a los usuarios que hayan disfrutado de «RE Code: Veronica» no les sorprenderán los desafíos "de habilidad" que en lugar de una clásica combinación de interruptores nos exigen resolver laberintos contrarreloj, u orientar una pieza para que encaje en una maquinaria.

El juego sigue ofreciendo un nivel técnico notable incluso en DC y, pese a que se echa en falta el control analógico, detalles como la posibilidad de perder el arma, las situaciones de peligro (que se sortean mediante un clásico "machacabotones") y, sobre todo, la ambientación, ayudan a conservar el encanto de un GD que no resulta demasiado largo, aunque sigue contando con minijuegos y diferentes indumentarias para Regina al terminar la aventura.

¿Qué motivos son capaces de empujarnos, entonces, a disfrutar un año después de este título de Capcom? Pues que, sin llegar a las cotas de los «Resident», mantiene una tensión constante (incluso es capaz de darnos algún que otro susto) y sobre todo conserva el indudable atractivo de unos enemigos, si no muy numerosos, de realización brillante.

Cualquiera que haya probado la versión de 32 bits debe descartar por completo hacerse con una revisión "calcada" al original, aunque el resto de usuarios de DC pueden disfrutar de esta sólida aventura, muy correcta en el apartado técnico, y sobre todo "diferente".

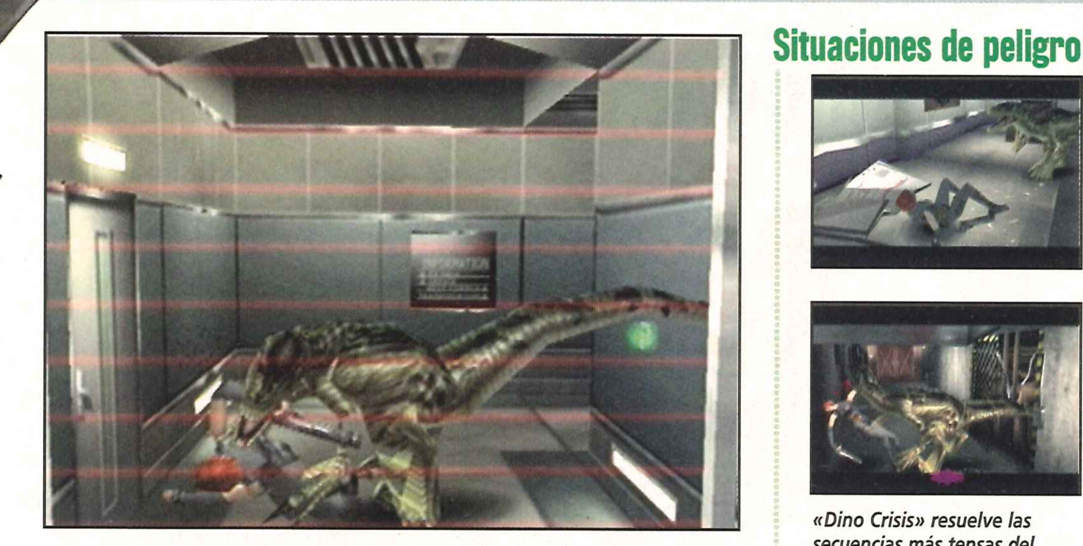
David Martínez







- Tipo: **Aventura de acción**
- Compañía: **Capcom**
- Distribuidora: **Virgin**
- Precio: **8.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**



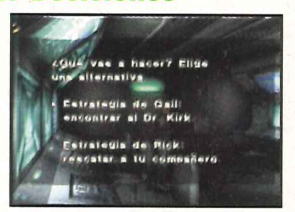
Situaciones de peligro



«Dino Crisis» resuelve las secuencias más tensas del desarrollo mediante un "machacabotones", llamado "danger" que limita nuestras acciones a escapar o caer en las fauces del raptor. La pantalla del juego se reduce para dar un aspecto "de cine".



El sistema de puzzles "de habilidad" y la apertura de puertas mediante código se mantienen de la versión de PS.



Esta es una versión IDÉNTICA a la que vimos en PS

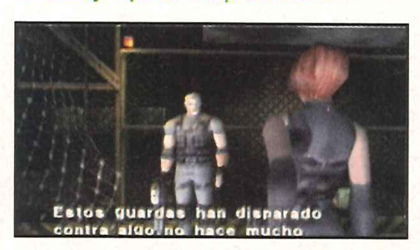
Las Decisiones

Dos veces a lo largo de «Dino Crisis», tendremos que decidir cuál va a ser nuestro siguiente paso en la investigación, de estas decisiones dependerá el final (de los dos disponibles) que veremos al acabar el GD.





Alternativas: *Los otras grandes aventuras son «Code Veronica», «RE 2» y «RE 3», todos superiores a «DC», y el primero imprescindible.*



Fauna jurásica






Los otros habitantes de la isla son 4 letales especies de dinosaurio: los velocirraptores, inteligentes y muy comunes, los pequeños "compis", los pterodáctilos y el tyranosaurus rex.

Gráficos: 79

Exactos a los de PS, aunque con las mejoras resultantes de una mayor resolución y capacidad poligonal. Lo mejor, los enemigos y la realización de los escenarios en 3D.

Sonido: 88

Las melodías ayudan a mantener una atmósfera de tensión, y por su parte, los rugidos de los dinosaurios están muy logrados. Las voces no están dobladas, pero ofrecen un gran nivel.

Jugabilidad: 81

Aunque resulta imperdonable que no se haya adaptado el control analógico a los movimientos de Regina (como en los «Resident»), se deja jugar sin problemas.

Diversión: 84

Más que una aventura de terror se trata de un juego "de suspense", aunque la elevada IA de los enemigos y el planteamiento de puzzles de habilidad consiguen mantenernos pegados a la pantalla durante toda nuestra aventura.

Opinión:

Pese a que no es posible compararlo con una joya del calibre de «Code: Veronica» (ni tampoco con los otros «Resident»), sus armas son una cuidada ambientación y unos enemigos capaces de "comerse" el protagonismo del GD. Aunque técnicamente se encuentre por debajo de las posibilidades de DC, esta versión conserva el estilo de aventura "a la antigua", salpicada de puzzles y con enfrentamientos limitados, capaz de atraparnos durante horas. Si no habéis jugado antes en PS, es vuestra ocasión.



- Tipo: **Shoot'em up**
- Compañía: **Codemasters**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Un batallón de risas

Desde el principio de los tiempos, el ser humano ha hecho la guerra.De forma violenta, cruel e incomprensible, pero nunca de forma tan divertida como en este título de Codemasters para GBC.





Poco después de «Army Men 2», llega a nuestras portátiles otro shoot'em up con cenital vista pero con un concepto algo diferente, heredado de la mítica versión de Super NES. Manejando a unos simpáticos soldaditos atravesaréis los más diversos escenarios disparando sin cesar para derrotar a las fuerzas del presidente, mientras recogéis items y controláis diversos vehículos. Como veis el concepto es sencillísimo, pero no tanto su ejecución. Al principio no os costará avanzar, pero pronto os daréis cuenta de que los diez soldados que reclutaréis después de cada misión no serán suficientes para paliar las abundantes bajas, pues el enemigo acosa que da gusto. Además, a este planteamiento arcade se le unen ciertos tintes estratégicos, que aumentan aún más la dificultad: habrá que sortear trampas, destruir edificios, estudiar los terrenos y enfrentarse a la sensacional IA de los enemigos. Todo esto, aparte de superar la traba del control, que nos obliga a manejar a los soldados por un lado y al punto de mira por otro, una empresa que requiere cierta práctica.
Pero no os asustéis. porque estos retos se transforman en un juego divertidísimo, que os dejará pegados a vuestra Game Boy durante mucho tiempo.

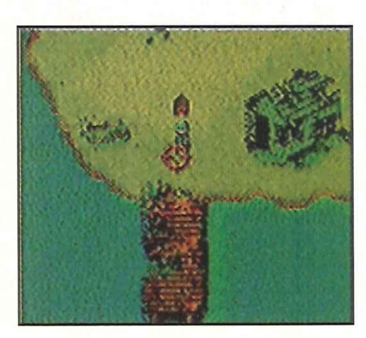
Mención especial requiere también un apartado técnico realmente impresionante, sobre todo en lo referente al sonido. Marchas militares, explosiones, disparos e incluso voces sirven para aumentar el tono "cachondo" del juego. Y los gráficos poco tienen que envidiar a los de la versión que disfrutamos en 16 bits

Sin duda, una muy grata sorpresa por parte de Codemasters.



En esta especie de mausoleo podréis honrar a los héroes de guerra.





El tono desenfadado es constante: los soldados cuando mueren exageran gritos y movimientos.

Gráficos:	83
Sonido:	92
Jugabilidad:	85
Diversión:	88

Opinión:
Game Boy sigue estando muy en forma. Recuperando un concepto que ya probó su valía en Super NES, Codemasters ha conseguido completar un gran juego, enormemente adictivo y altamente recomendable. Su realización técnica es excelente y su tono jocoso hará las delicias de cualquier tipo de jugador.

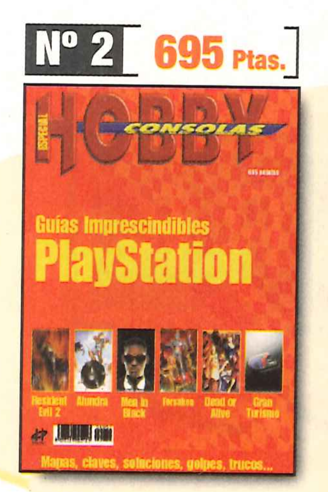


88

Guías Totales

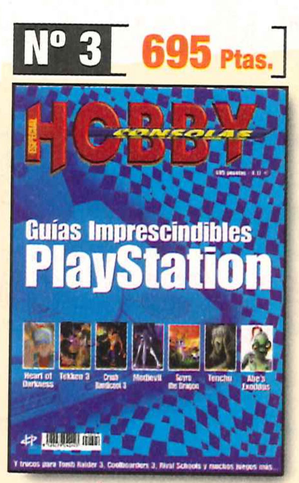
PARA TUS VIDEOJUEGOS FAVORITOS

Nº 2 — 695 Ptas.



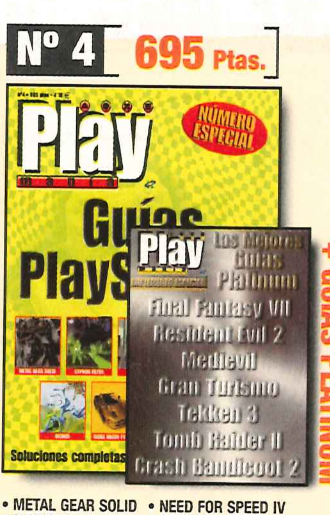
- RESIDENT EVIL 2
- GRAN TURISMO
- FORSAKEN
- MEN IN BLACK
- ALUNDRA
- DEAD OR ALIVE

Nº 3 — 695 Ptas.



- TEKKEN 3
- MEDIEVIL
- CRASH BANDICOOT 3
- TENCHU
- HEART OF DARKNESS
- SPYRO THE DRAGON

Nº 4 — 695 Ptas. + GUÍAS PLATINUM

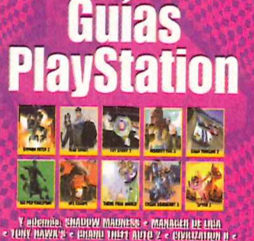


- METAL GEAR SOLID
- BICHOS
- SILENT HILL
- TOMB RAIDER III
- FIFA ´99
- NEED FOR SPEED IV
- DRIVER
- SYPHON FILTER
- RIDGE RACER TYPE 4

Nº 5 — 695 Ptas.

- FINAL FANTASY VIII
- LA AMENAZA FANTASMA
- TOMB RAIDER IV
- DINO CRISIS
- SOUL REAVER
- SHADOWMAN
- DISC WORLD NOIR
- EXPEDIENTE X
- TARZÁN
- BUGS BUNNY: LOST IN TIME
- V-RALLY 2

Nº 6 — 695 Ptas.



- SYPHON FILTER 2
- FEAR EFFECT
- TOY STORY 2
- RESIDENT EVIL 3
- GRAN TURISMO 2
- ISS PRO EVOLUTION
- APE ESCAPE
- THEME PARK WORLD
- CRASH BANDICOOT 3
- SPYRO 2
- SHADOW MADNESS
- MANAGER DE LIGA
- TONY HAWK'S
- GRAND THEFT AUTO 2
- CIVILIZATION II

Nº 7 — 695 Ptas.



- GEX: DEEP COVER GECKO
- JEDI POWER BATTLES
- F1 2000
- A SANGRE FRÍA
- HARD EDGE
- HEART OF DARKNESS
- FIFA 2000
- DARKSTALKERS 3
- MEDIEVIL 2
- WILD ARMS
- COLIN MCRAE
- GRANDIA
- AXTERIX
- JUNGLA DE CRISTAL 2

Nº 1 — 795 Ptas.



- SUPER MARIO 64
- TUROK
- KILLER INSTINCT GOLD
- SADOWS OF THE EMPIRE
- MORTAL KOMBAT TRILOGY
- MARIO KART 64
- GOLDENEYE 007
- EXTREME G
- DIDDY KONG RACING...

Nº 2 — 795 Ptas.



- TUROK 2
- FIFA: RM98
- V-RALLY 99
- F-1 WGP
- LEGEND OF ZELDA
- BANJO-KAZOOIE
- DUKE NUKEM 64
- YOSHI'S STORY
- MISSION:IMPOSSIBLE
- MORTAL KOMBAT 4...

Nº 4 — 795 Ptas.

- RESIDENT EVIL 2
- SHADOWMAN
- CASTLEVANIA 64
- BOMBERMAN HERO
- F-ZERO X
- STAR WARS RACER
- BEETLE ADVENTURE RACING
- QUAKE II
- TONIC TROUBLE
- MARIO GOLF
- HYBRID HEAVEN
- MARIO PARTY
- ZELDA 64...

COMPLETA TU COLECCIÓN

HOBBY PRESS

Si no encuentras la guía que te interesa en el quiosco, puedes hacer tu pedido por correo enviándonos el cupón de abajo, o llámarnos de 9h. a 14,30h. o de 16h. a 18,30h. a los teléfonos 902 12 03 41 ó 902 12 03 42. También puedes enviar tu cupón de pedido por fax al número 902 12 04 47.

☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 2), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 3), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía PlayStation (Vol. 4) + Guías Platinum, por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 5), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 6), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir la Guía Imprescindible PlayStation (Vol. 7), por 695 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Soluciones y Trucos para Nintendo 64» (Número 1), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 2), por 795 Ptas*
☐ Sí, deseo recibir el libro «Guías Completas para Nintendo 64» (Número 4), por 795 Ptas*

(*) Gastos de envío incluidos.

Nombre .... Apellidos ....
Calle ....
Localidad .... Provincia ....
Edad .... C. Postal .... Teléfono ....

FORMAS DE PAGO

☐ Giro Postal a nombre de Hobby Press, S. A. nº ....
Apdo. Correos 226. 28100 Alcobendas. Madrid.
☐ Contra Reembolso (sólo para España)
☐ Tarjeta de crédito: ☐ VISA ☐ Master Card ☐ American Express
Núm. ____ ____ ____ ____ Caduca __/__

Fecha y Firma

Atracciones con poco atractivo

Está visto que cuando se trata de divertirse, los parques de atracciones dan mucho más de sí en la realidad que a la hora de dirigirlos en una simulación, especialmente si la conversión a PlayStation 2 tampoco destaca por su nivel técnico.







Algunos juegos no pueden disimular su edad. Aparecido por vez primera en Mega Drive y saltando después de consola en consola hasta la 128 bits de Sony, el simulador económico de Bullfrog ha empezado a acusar en sus últimas entregas la falta de novedades. Parece que nada ha cambiado desde aquel primer «Theme Park»; sentados en nuestro sillón de director podemos construir y gestionar hasta 8 parques temáticos, cada uno con una ambientación y atracciones diferentes, con el único objetivo de conseguir nuevos clientes, ganar más dinero y en último lugar cerrar el parque y abrir nuevos complejos, cada vez más grandes y espectaculares.

Y la verdad es que no podemos quejarnos en cuanto a posibilidades. El juego, al igual que en la versión de PlayStation, aparece dividido en dos pantallas (estadísticas y control del parque) que nos permiten modificar cualquier parámetro a nuestro antojo, desde contratar más personal o subir la calidad de los refrescos hasta construir una nueva montaña rusa, y todo para que la gente gaste su dinero sin parar en nuestras atracciones.

¿Qué cómo conseguirlo? Pues la verdad es que con un poco de paciencia y algunos "truquillos" seremos capaces de obviar casi todas las opciones y hacerle sombra al mismo Disneyworld. Y claro, aquí es donde radica el problema fundamental de «Theme Park World», ya que, sea gracias a las hamburgueserías o con un imperio de tómbolas, toda la profundidad (y dificultad) del juego termina en cuanto descubrimos la clave para "engañar" a nuestros clientes.

Si bien no podemos dejar de lado la posibilidad de pasear por la recreación en 3D de nuestro parque, o incluso montar en las atracciones (algunas de ellas reconvertidas en sencillos juegos de habilidad) la verdad es que tampoco esta posibilidad resulta entretenida, y lo más probable es que acabemos con un buen mareo. Pero si hay algún detalle que, de verdad, resulta molesto, es la insoportable presencia de un asistente que nos repite constantemente, y en inglés, nuestras necesidades.

Por lo demás, no se puede negar que las primeras partidas son capaces de "picar" a cualquiera, sobre todo si intentamos controlar todos los aspectos del parque, pero en cuanto nos adaptamos a la rutina de juego, la cosa pierde fuelle y sólo consigue enganchar por descubrir las nuevas ambientaciones que nos aguardan.

David Martínez







- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Bullfrog**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**





La feria de los minijuegos





Además de permitirnos pasear en primera persona por las instalaciones del parque, «Theme Park World» ha convertido alguna de las atracciones en minijuegos, todos ellos bastante simplones, que nos ayudarán a pasar el rato mientras esperamos a que nuestras ganancias se disparen.



Aunque cada parque tenga una ambientación diferente, al final la mecánica de juego se reduce a los mismos pasos.

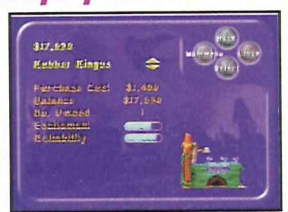
Alternativas: *«Kessen», aunque en otro estilo, es uno de los mejores juegos de estrategia, y además uno de los primeros en aprovechar la capacidad de PS 2.*





Su FLOJO nivel técnico y un desarrollo monótono empañan sus multiples opciones.

Ensayo y error





La otra mitad del juego se desarrolla en nuestras oficinas, desde las que podemos acceder a los datos económicos del parque. Desde la pantalla de estadísticas podemos determinar cualquier parámetro, y una vez que lo hemos hecho, comprobar la respuesta de los clientes para ajustar precios.







Gráficos: 69

Nada más allá de las habituales mejoras en la resolución con respecto a la versión de PS. En el límite de lo aceptable, especialmente por algunas ralentizaciones y parpadeos, aunque la recreación 3D de parque y atracciones elevan el nivel.

Sonido: 66

No dudamos que sea muy realista, pero escuchar constantemente los gritos de los niños en la montaña rusa resulta bastante "cargante", y encima, están en inglés.

Jugabilidad: 76

Un sencillo interfaz y el sistema de "bocadillos", que nos indica las necesidades de los visitantes en cada momento, facilitan nuestra labor en la dirección.

Diversión: 70

Controlar todos los parámetros durante las primeras partidas resulta muy divertido, pero una vez que le tomamos la medida se vuelve un poco monótono.

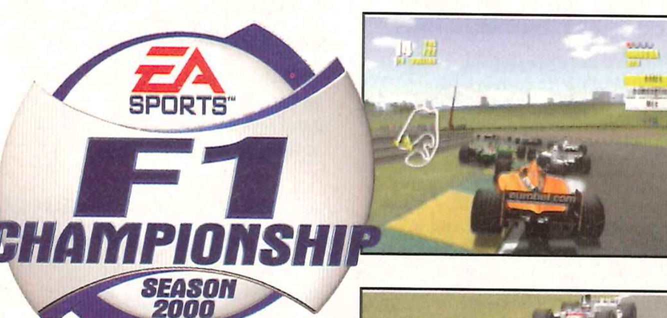
Opinión:

Después de versiones tan parecidas no podemos decir que nos decepcione, pero era de esperar que en PS2 se hubiesen resuelto los problemas de desarrollo del original. Tras unas cuantas partidas el juego comienza a perder su atractivo, y aunque largo, resulta demasiado sencillo. Si tenemos en cuenta que su nivel técnico no está a la altura de lo esperado, la verdad es que el mejor motivo para hacerse con él es que se trata del único juego de este tipo que hay disponible en PS2.



- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **9.990 ptas.**
- Jugadores: **1 a 4**
- Idioma: **Castellano**

Fuera de carrera





Aún no nos había dado tiempo a acostumbrarnos al buen nivel técnico que estaban alcanzando los primeros juegos para PS2 cuando el simulador de F1 de EA se ha encargado de "aguarnos la fiesta" con una recopilación de incomprensibles defectos visuales que demuestran lo precipitado de esta conversión.

Se puede entender que en lugar de empezar "desde cero" para el «F1» de 128 bits hayan decidido convertir el CD que hace bien poco aterrizase en PS, pero desde luego era inesperado que en lugar de partir de una versión superior, como la de PC, se haya trasladado intacto (salvo mejoras en la resolución) el juego de 32 bits.

Así que, como se puede comprobar por estas pantallas, ni siquiera el apartado visual resulta sorprendente, es más, el juego sufre ralentizaciones y movimientos bruscos. Por otro lado el comportamiento del coche ha sido retocado para resultar más espectacular (aunque en el camino se han perdido los fogonazos del motor o las huellas) por lo que bastará con un pequeño roce para que nuestro monoplaza salga despedido por los aires. Este pequeño detalle no hace sino entorpecer la conducción durante el campeonato, por lo que el mejor consejo es desactivar los elementos de la simulación y limitarse al arcade, el único que se salva al desaparecer el modo escenario del original.



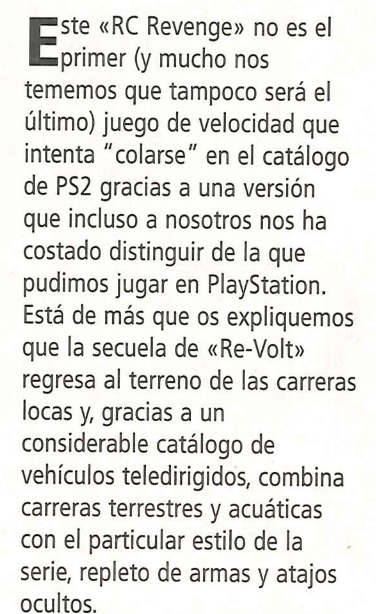




- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Acclaim**
- Distribuidora: **Acclaim**
- Precio: **9.900 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Inglés**

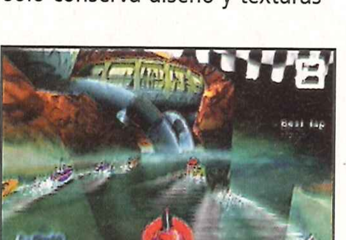
96 bits de sobra

RC revenge Pro



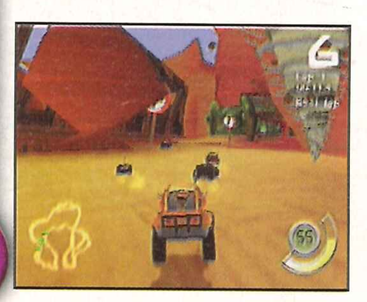
Este «RC Revenge» no es el primer (y mucho nos tememos que tampoco será el último) juego de velocidad que intenta "colarse" en el catálogo de PS2 gracias a una versión que incluso a nosotros nos ha costado distinguir de la que pudimos jugar en PlayStation. Está de más que os expliquemos que la secuela de «Re-Volt» regresa al terreno de las carreras locas y, gracias a un considerable catálogo de vehículos teledirigidos, combina carreras terrestres y acuáticas con el particular estilo de la serie, repleto de armas y atajos ocultos.

Sin embargo merece la pena que nos detengamos en un apartado técnico que, por atrasado, nos ha costado asimilar, ya que no sólo conserva diseño y texturas del original (con un inapreciable aumento del tamaño de los coches) sino que además muestra defectos, como el "jagging", que no estábamos acostumbrados a ver en una consola de nueva generación. Cierto es que el control también es idéntico al de la primera versión, y combinado con los enormes circuitos del compacto consigue hacer que el conjunto resulte entretenido, aunque desde luego tanto por nivel técnico como por opciones disponibles, «RC Revenge Pro» decepciona.









Gráficos:	55
Sonido:	75
Jugabilidad:	74
Diversión:	70

Valoración 66





~~10.490~~ 9.990 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~10.490~~ 9.990 ptas



74.900 ptas



PS2

PlayStation

Dreamcast

NINTENDO 64

GAME BOY COLOR



19.900 ptas



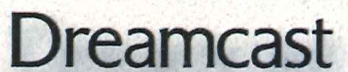
~~6.990~~ 6.490 ptas



~~6.990~~ 6.490 ptas



~~7.990~~ 7.490 ptas



Consola + Control



29.900 ptas



~~8.990~~ 8.490 ptas



~~9.990~~ 9.490 ptas



~~8.990~~ 8.490 ptas



Envio de pedidos a domicilio
Telecompra : 952 36 42 22



TIENDAS DISTRIBUIDAS POR:



CENTRAL DE OFICINAS Y ALMACÉN:
TLF.: 952 36 32 37
CATÁLOGO INTERNET
www.divertienda.com

*Todos los precios incluyen el I.V.A.
* Ofertas válidas hasta fin de existencias
*Precios válidos salvo error tipográfico.

Ciudad	Teléfono	Tienda	Dirección
ALICANTE	966662323	ELCHE	Vte. Blasco Ibáñez,75
BARCELONA	937883556	TERRASSA	Iscle Soler, 9 Local 4
CÁDIZ	956690048	LA LÍNEA	Clavel, 37
CARTAGENA	968121678	CARTAGENA	Alfonso XIII, 66
GIRONA	972506605	FIGUERES	Sant Pau, 54 Baix
GRANADA	958294007	GRANADA	Emperatriz Eugenia, 24
JAÉN	953744411	BAEZA	Patrocinio Biedma, 17
LOGROÑO	941221008	LOGROÑO	Huesca, 36
GUADALAJARA	949348529	AZUQUECA DE HENARES	Avda. Guadalajara, 36
MÁLAGA	952440671	ARROYO DE LA MIEL	Avda. Constitución, s/n Edificio Gavilán
MÁLAGA	952507686	AXARQUÍA	Velez Málaga Camino de Málaga, 10 (C.C.Zona Joven)
MÁLAGA	952297697	CASABLANCA	Avda. Juan Sebastian Elcano, 156
MÁLAGA	952355406	EL TORCAL	José Palanca, 1 Urb. El Torcal
MÁLAGA	952297500	FRANJU	Avda. Carrillo de Albornoz, 6
MÁLAGA	952474574	FUENGIROLA	Avda. de Mijas, 38 Lc.1
MURCIA	968703734	CARAVACA	Encomienda de Santiago, 14
VALENCIA	962400468	ALZIRA	Avda. Del Parque, 27

Gastos de Envío:
Península:750 Ptas.
Baleares: 1.000 Ptas.
GRATIS: Pedidos superiores a 25.000 Ptas.

- Tipo: **Plataformas**
- Compañía: **Ubi Soft**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.995 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Cosa de niños

Gold and Glory: The Road to El Dorado

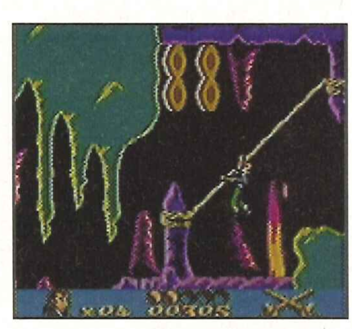
En su versión portátil, las aventuras de Tulio y Miguel a la búsqueda de El Dorado han pasado de ser una completa aventura gráfica, a un sencillo plataformas convencional.

A lo largo de las 2 decenas de fases que aproximadamente componen el juego, podremos tomar el control indistintamente de cualquiera de los dos protagonistas de la película, mientras acabamos con los pequeños enemigos que nos salen al paso y recogemos todos las monedas que podamos.

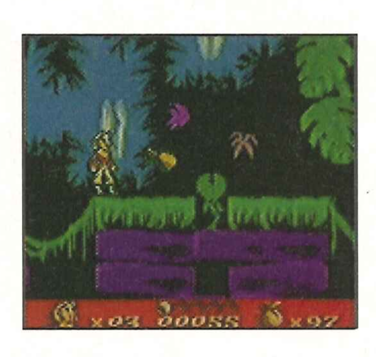
De hecho, a grandes rasgos, el desarrollo general del juego se limita a eso, a saltar de una plataforma a otra y matar pequeños enemigos, cosa que por otra parte no resulta excesivamente complicado, ni tampoco extraño teniendo en cuenta que su orientación es relativamente infantil.

Sin embargo, este bajo nivel de dificultad no implica que el juego resulte repetitivo, ya que el aspecto de los escenarios es bastante variado, y además de las abundantes fases de plataformas contamos con algunos niveles concretos en los que luchamos contra enemigos finales, huimos de un gigantesco toro enfurecido, o montamos a nuestro querido caballo Altivo.

De modo que, si bien no es un título revolucionario ni muy duradero para los jugadores más hábiles, sí es una opción interesante para los más pequeños de la casa.



Los escenarios del juego son muy variados, lo que consigue que el juego no resulte repetitivo.





Gráficos:	74
Sonido:	68
Jugabilidad:	77
Diversión:	70

Valoración 72

- Tipo: **Aventura**
- Compañía: **Disney Interactive**
- Distribuidora: **Ubi Soft**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Castellano**

Aventura de relevos

Disney's Dinosaurio

El concepto que da vida a Dinosaurio en la portátil de Nintendo es, en esencia, el mismo de sus hermanas mayores, aunque las lógicas limitaciones técnicas, y un público más infantil han convertido la última aventura de Disney en un sencillo juego de acción en perspectiva "tipo Zelda".

Las únicas diferencias llegan de la mano de los personajes disponibles (hasta 6 diferentes) que, con una habilidad especial cada uno, tienen que superar la considerable cifra de 27 niveles para llegar al valle de los nidos. El cartucho, sin embargo, sólo nos permite controlar a uno de ellos en cada momento, lo que nos obliga a localizar los puntos de cambio de personaje que aparecen repartidos por cada escenario, en la que se convierte en la principal dificultad para continuar con nuestra aventura.

Una vez que nos habituamos al diseño de los niveles que, la verdad, tampoco resultan demasiado extensos, el avance se vuelve "coser y cantar" ya que no todos los personajes son capaces de plantarle cara a los velocirraptores, y simplemente "huyendo" se solucionan los encuentros desagradables. Con todo, el principal fallo de Dinosaurio radica en un sistema de control que se complica en saltos y pasos estrechos por culpa de la perspectiva, que más de una vez nos la juega cuando se necesita cierta precisión.

De cualquier modo, la enorme longitud del juego y la cuidada ambientación, muy en la línea de la película, convierten a Dinosaurio en un título recomendable para los usuarios más jóvenes.



Mediante esta perspectiva cenital deberemos llevar a los protagonistas hasta el valle de los nidos.



Gráficos:	78
Sonido:	75
Jugabilidad:	75
Diversión:	80

Valoración 79





- Tipo: **Estrategia**
- Compañía: **Red Storm**
- Distribuidora: **Proein**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1**
- Idioma: **Inglés**

¡Salvad al rehén!

Tom Clancy's RAINBOW SIX







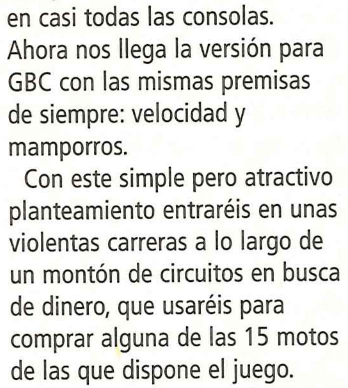
La estrategia no se prodiga mucho en Game Boy, y juegos como éste nos dan una pequeña pista de por qué. La mecánica de juego consiste en manejar a varios grupos de comandos anti-terroristas con los que hay que entrar en edificios y rescatar a unos rehénes. Para liquidar a los terroristas hay que explorar los escenarios y disparar, sí, pero esto es sólo una pequeña parte del juego. Antes hay que seleccionar los distintos grupos de comandos según sus habilidades, equiparlos e incluso plantear en un mapa distintas rutas de asalto al edificio. La incómoda interfaz ayuda muy poco a enterarse de qué va la cosa, a lo cual hay que sumar que todos los menús (incluido el de los objetivos de cada misión, plagado de texto) están en inglés. Con perseverancia y un buen diccionario, a lo mejor lográis enteraros de algo, pero es que encima la parte de disparos resulta aburrida, y un motor gráfico bajo mínimos termina de echar por tierra el planteamiento estratégico. «Rainbow Six», que en su versión original de PC fue un juego de gran éxito (no tanto así en la conversión de PS) toca fondo en su formato de GBC, incapaz de reflejar adecuadamente la cantidad de posibilidades del juego. Aunque eso sí, desde luego no se le puede negar que sea una propuesta original…

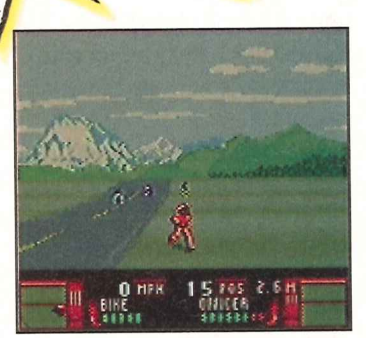
Gráficos:	55
Sonido:	60
Jugabilidad:	50
Diversión:	50
Valoración	51

- Tipo: **Velocidad**
- Compañía: **Electronic Arts**
- Distribuidora: **Electronic Arts**
- Precio: **5.990 ptas.**
- Jugadores: **1 ó 2**
- Idioma: **Castellano**

Más peleas motorizadas

ROAD RASH



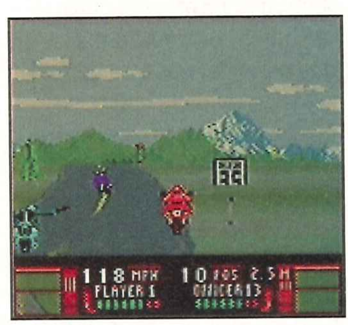


Desde los tiempos de los 16 bits, la saga «Road Rash» ha aparecido incontables veces en casi todas las consolas. Ahora nos llega la versión para GBC con las mismas premisas de siempre: velocidad y mamporros.

Con este simple pero atractivo planteamiento entraréis en unas violentas carreras a lo largo de un montón de circuitos en busca de dinero, que usaréis para comprar alguna de las 15 motos de las que dispone el juego.

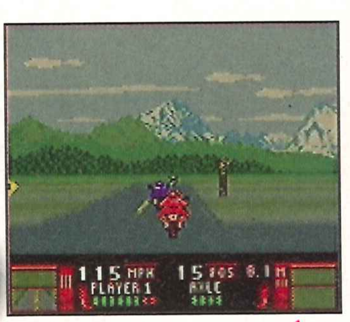
Las carreras en sí son bastante emocionantes y difíciles, y os mantendrán pegados a vuestras portátiles algún tiempo: el que tardéis en daros cuenta de que todo el juego es prácticamente igual y que no ofrece variedad alguna ni alicientes para seguir compitiendo.

Por otro lado, el apartado técnico tampoco es gran cosa, ya que los gráficos están muy poco detallados y la sensación de velocidad no pasa de correcta. Puede llegar a divertir, pero en realidad es una entrega "más" de una saga que nunca ha terminado de alcanzar la brillantez.



Lo más normal es que ni la policía ni vuestros competidores os den mucha guerra en la carretera.







Gráficos:	67
Sonido:	65
Jugabilidad:	72
Diversión:	70
Valoración	69

Tipo: **Lucha**
Compañía: **New Kids**
Distribuidora: **Ubi Soft**
Precio: **9.995 ptas.**
Jugadores: **1 ó 2**
Idioma: **Castellano**

Atrapen a ese roedor... ¡a escobazos!

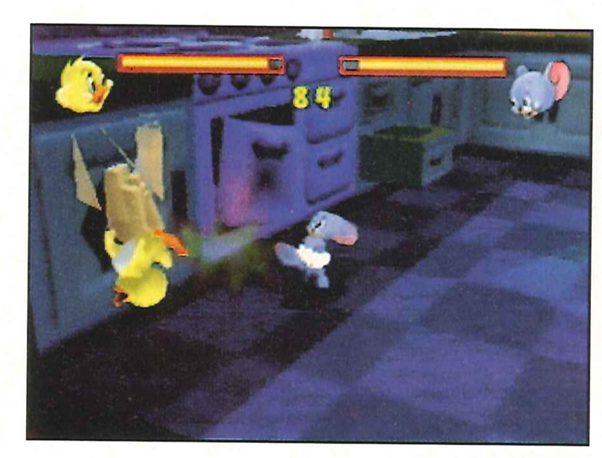
Siguiendo la estela de «Super Smash Bros», nos llega esta curiosa propuesta en la que tendremos que enfrentar a los eternos rivales de los dibujos animados, el ratón Jerry y el gato Tom.



El sistema de juego es sencillo: no hay argumento, simplemente hay que conseguir que el personaje que elijamos (todos clásicos de las aventuras de los protagonistas) salga victorioso en ocho combates contra los otros "luchadores". Si lo consigue, tendrá que enfrentarse a su doble (como en «Mortal Kombat», si se nos permite la comparación). El último de los rivales es un Tom con la capacidad de hacerse invisible o un Jerry monstruoso (depende del personaje con el que juguemos). Además de este modo arcade para un jugador, tenemos la posibilidad de divertirnos con un amigo en un combate simple o en un modo "Team Battle", oculto en principio.

Pero la verdadera gracia está en el sistema de juego. Aunque es posible dar golpes normales al otro contendiente, esta estrategia no es demasiado efectiva, por lo que tendremos que recurrir a lanzarle los objetos que se encuentran desperdigados por los escenarios tridimensionales. Los "proyectiles" pueden ser desde un neumático hasta una calabaza, pasando por pelotas, pollos, calaveras... Por si esto no bastara, también se pueden usar otros elementos a modo de porras o recoger power-ups que nos ayuden en el combate. Para dificultar un poco las cosas, todos los escenarios guardan algunas trampas que pueden quitarnos bastante energía.

Este concepto llega a ser muy divertido al principio, pero el problema llega cuando vemos que el desarrollo se hace demasiado repetitivo (incluso llegamos a enfrentarnos dos veces con un mismo rival), por lo que a la larga llega a cansar. Quizá algo más de variedad de personajes o en el diseño general del juego (alguna fase de bonos, escenarios no tan similares) habrían mejorado la media, pero de todas formas viene bien para descargar adrenalina de vez en cuando y, eso sí, a los más pequeños les va a resultar muy entretenido.



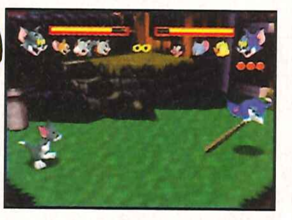
Aunque es un juego de carácter infantil, se ven buenas "tundas". Eso sí, ni una gota de sangre, todo es en plan caricatura.







Mira mamá, a ese le conozco



En principio podremos elegir 3 personajes, pero si acabamos el juego iremos desbloqueando a los demás. Si nos lo pasamos con todos, abriremos un entretenido modo equipo para 2 jugadores.

Gráficos:	67
Sonido:	78
Jugabilidad:	77
Diversión:	71

Opinión:

Bajo un sistema de juego novedoso en N64, algo que se agradece, tenemos un divertido cartucho que se queda algo corto de posibilidades. No obstante, la gracia de los personajes y las situaciones logran un resultado más que digno, aunque claramente enfocado hacia un usuario de corta edad.

Valoración 72

Los recomendados

PLAYSTATION

ACCIÓN
1. Dino Crisis 2
2. Driver 2
3. Syphon Filter 2

SHOOT'EM UP
1. Quake II
2. Medal of Honor U.
3. El Mundo Nunca es...



EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE. Electronic Arts ha completado un gran trabajo con la última aventura de James Bond.

LUCHA
1. Tekken 3 (Platinum)
2. Rival Schools
3. Soul Blade (Platinum)

PLATAFORMAS
1. Crash Bandicoot 3
2. Rayman 2
3. Abe´s Exoddus

ESTRATEGIA
1. Red Alert
2. Theme Park World
3. Front Mission 3

ROL
1. Final Fantasy VIII
2. Final Fantasy VII (Plat.)
3. Vagrant Story

AVENTURA
1. Metal Gear Solid
2. Resident Evil 3 Nemesis
3. Resident Evil 2 (Plat.)
4. Tomb Raider: TLR

AVENTURA GRÁFICA
1. Discworld Noir
2. La ruta hacia El Dorado

VELOCIDAD
1. Gran Turismo 2
2. Colin Mcrae 2
3. World Touring Cars

DEPORTIVOS
1. NBA Live 2001
2. KO Kings 2001
3. I. Track & Field II

FÚTBOL
1. FIFA 2001
2. ISS 2000
3. Esto es fútbol 2

VARIOS
1. Beatmania
2. Tony Hawk´s 2
3. Dancing Stage Euromix

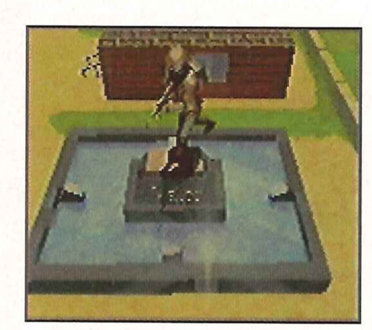


DANCING STAGE EUROMIX. Konami y sus juegos musicales siempre son una garantía de diversión.

Imprescindibles
- CRASH BANDICOOT 3
- DINO CRISIS 2
- DRIVER 2
- FIFA 2001
- FINAL FANTASY VIII
- GRAN TURISMO 2
- METAL GEAR SOLID
- RESIDENT EVIL 3
- TEKKEN 3 (Platinum)
- TOMB RAIDER: TLR

GAME BOY

ACCIÓN
1. Metal Gear Solid
2. Perfect Dark
3. Cannon Fodder



CANNON FODDER. La acción y la estrategia se unen en este juego que brilla por su diversión.

PLATAFORMAS
1. Donkey Kong (Color)
2. Mario Bros DX (Color)
3. Wario Land 3 (Color)

VELOCIDAD
1. Top Gear Rally 2 (Color)
2. F-1 WGP II (Color)
3. Wacky Racers (Color)

LUCHA
1. Street Fighter Alpha
2. X-Men
3. Killer Instinct

DEPORTIVOS
1. All Star Tennis (Color)
2. Ready 2 Rumble (Color)
3. Track & Field II (Color)

FÚTBOL
1. Ronaldo V-Football
2. Barça Football (Color)

AVENTURA
1. Tomb Raider
2. Mission: Impossible
3. Quest for Camelot (Color)

ROL
1. The Legend of Zelda (Color)
2. Pokémon Azul, Rojo y Amarillo
3. Conquer´s Pocket Tales (Color)

VARIOS
1. Tetris (Color)
2. Pokémon Trading Card
3. Pacman (Color)



POKÉMON. De nuevo estos personajes triunfan en GB.

Imprescindibles
- DONKEY KONG
- METAL GEAR SOLID
- PERFECT DARK
- POKÉMON AZUL, ROJO Y AMARILLO
- STREET FIGHTER ALPHA
- TETRIS DX
- THE LEGEND OF ZELDA DX
- TOMB RAIDER

EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE



DREAMCAST

ACCIÓN
1 Jet Set Radio
2 Crazi Taxi
3 Super Runabout

AVENTURA
1 Shenmue
2 R.E. Code: Veronica
3 Resident E. 3 Nemesis


RESIDENT EVIL 3 NEMESIS. Después de triunfar en PS, la tercera entrega de la saga se luce también en DC.

VELOCIDAD
1 MSR: Metropolis SR
2 Ferrari 355
3 Sega GT

PLATAFORMAS
1 Sonic Adventure
2 Rayman 2

ROL
1 Silver

DEPORTIVOS
1 Virtua Tennis
2 NBA 2K
3 WWS Euro Edition

LUCHA
1 Soul Calibur
2 Dead or Alive 2
3 Marvel vs Capcom 2

SHOOT'EM UP
1 Quake III

VARIOS
1 Chu Chu Rocket!
2 Samba de Amigo

Imprescindibles
- JET SET RADIO
- MSR
- NBA 2K
- QUAKE III
- R. E. CODE: VERONICA
- SHENMUE
- SONIC ADVENTURE
- SOUL CALIBUR
- VIRTUA TENNIS
- SILVER

RESIDENT EVIL NEMESIS

NINTENDO 64

VELOCIDAD
1 Ridge Racer 64
2 Star Wars: Racer
3 F-1 World GP (P. Choice)

LUCHA
1 WWF Attitude
2 Super Smash Bros
3 Mortal Kombat 4

ACCIÓN
1 Perfect Dark
2 Goldeneye (P. Choice)
3 El Mundo Nunca es...
4 Turok 3


EL MUNDO NUNCA ES...007 vuelve a brillar en N64.

DEPORTIVOS
1 Mario Tennis
2 1080° Snowboarding
3 I. Track & Field

SHOOT'EM UP
1 Rogue Squadron
2 Forsaken

ESTRATEGIA
1 Command & Conquer

AVENTURA
1 Resident Evil 2
2 Winback
3 Shadowman

FÚTBOL
1 ISS '98
2 FIFA '99

PLATAFORMAS
1 Super Mario 64
2 Donkey Kong 64
3 Rayman 2

ROL
1 The Legend of Zelda: Ocarina of Time
2 Zelda: Majora's Mask

VARIOS
1 Pokémon Stadium
2 Mario Party 2
3 Pokémon Snap

Imprescindibles
- DONKEY KONG 64
- GOLDENEYE (Players Choice)
- ISS '98
- MARIO KART (Players Choice)
- PERFECT DARK
- RAYMAN 2
- RESIDENT EVIL 2
- RIDGE RACER 64
- SUPER MARIO 64
- THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME

PS2

1 Tekken Tag Tournament
2 ISS
3 FIFA 2001
4 Dead or Alive 2 Hardcore
5 Ridge Racer V


TEKKEN TAG TOURNAMENT

LOS MEJORES del año 2000

Como todos los años, ha llegado el momento de que vosotros elijáis cuales han sido los mejores juegos, consolas, compañías... del año que acaba.
Ya sabéis que tenéis que marcar sólo un juego en cada una de las listas que os proponemos o bien escribir en el espacio inferior otro título que no hayamos incluido. Y ya que estamos a punto de acabar este milenio (esta vez sí), os invitamos a que también votéis por el mejor juego del siglo XX.

Sorteamos

1 PlayStation 2, 3 Dreamcast, 3 PS One, 3 Nintendo 64, 3 Game Boy Color y 13 juegos.

Bases de la votación

1º Podrán participar en esta votación todos los lectores de Hobby Consolas que envíen el cupón de participación (no valen fotocopias) a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/Pedro Teixeira, 8. 28020 Madrid.
Indicando en el sobre:
LOS MEJORES DEL AÑO 2000

2º Sólo podran participar en la votación los sobres recibidos con fecha de matasellos entre el 28 de diciembre de 2000 y el 31 de enero de 2001.

3º Los resultados de esta votación serán publicados en un número próximo de HC.

4º Entre todas las cartas recibidas se elegirán trece, tres de las cuales serán premiadas con una Dreamcast, tres con una Nintendo 64, tres con una PS One*, tres con una Game Boy Pocket Color y una con una PS2*, y cada una de ellas también serán premiadas con el juego que haya resultado ganador para cada consola.

5º Cualquier supuesto no especificado en estas bases será resuelto inapelablemente por el organizador: Hobby Press, S.A.

* La entrega de las consolas PS One y PS2 se efectuarán cuando SCEE disponga de existencias.



PLAYSTATION	NINTENDO 64	DREAMCAST	GAME BOY COLOR	PLAYSTATION 2
☐ COLIN MCRAE 2	☐ EL MUNDO NUNCA ES...	☐ CRAZY TAXI	☐ DONKEY KONG COUNTRY	☐ DEAD OR ALIVE H.
☐ DINO CRISIS 2	☐ MARIO TENNIS	☐ DEAD OR ALIVE 2	☐ DRIVER	☐ DYNASTY WARRIORS 2
☐ DRIVER 2	☐ PERFECT DARK	☐ FERRARI F355	☐ METAL GEAR SOLID	☐ FIFA 2001
☐ FIFA 2001	☐ POKÉMON SNAP	☐ JET SET RADIO	☐ PERFECT DARK	☐ ISS
☐ GRAN TURISMO 2	☐ POKÉMON STADIUM	☐ METROPOLIS SR	☐ POKÉMON AMARILLO	☐ RAYMAN REVOLUTION
☐ ISS 2000	☐ RESIDENT EVIL 2	☐ NBA 2K	☐ POKÉMON PINBALL	☐ READY TO RUMBLE 2
☐ RAYMAN 2	☐ RIDGE RACER 64	☐ QUAKE III	☐ RAYMAN	☐ RIDGE RACER V
☐ RESIDENT EVIL 3	☐ TUROK 3	☐ RE CODE: VERONICA	☐ TOMB RAIDER	☐ SILENT SCOPE
☐ SYPHON FILTER 2	☐ WINBACK	☐ SHENMUE	☐ TUROK 3	☐ SSX
☐ VAGRANT STORY	☐ ZELDA MAJORA'S MASK	☐ VIRTUA TENNIS	☐ WARIO LAND 3	☐ TEKKEN TAG TOURNAMENT
☐ OTRO______	☐ OTRO______	☐ OTRO______	☐ OTRO______	☐ OTRO______

MEJOR JUEGO ABSOLUTO: ______________________

MEJOR CONSOLA: ______________________

MEJOR COMPAÑÍA: ______________________

MEJOR CAMPAÑA PUBLICITARIA: ______________________

JUEGO DEL SIGLO: ______________________

Nombre.................................. Apellidos.. Edad................
Dirección.. Localidad......................................
Código Postal.............................. Provincia................................ Teléfono..

MARIO TENNIS

¡Quién le iba a decir a Mario que en un futuro cambiaría sus herramientas de fontanero por una raqueta! Pues así ha sido, y podríamos animarle a que cambie de deporte más a menudo, por que Mario Tennis es una de esas maravillas que nadie debe perderse. Para introducir estos códigos, primero debes entrar en la opción "Special Games" del menú principal. Desde allí, haz lo propio en el apartado "Ring Tournament" y teclea estos códigos.

COPA MARIO

El código para acceder a este divertido torneo es A3W5KQA3C.

COPA LUIGI

El inseparable compañero de Mario también tiene su propia copa. Su código es M1C2YQM1W.



COPA WARIO

Siendo fiel a la cita, el malvado Wario es otro de los personajes que tienen su propio torneo. Para disputar la copa tienes que teclear UOUFMPUOM.



COPA DONKEY

La única forma de jugar la copa Donkey Kong es introduciendo MM55MQMMJ como código.

DAVE MIRRA BMX

Pocas semanas después de su llegada a los 32 bits de Sony, el sorprendente simulador de bicicletas de Acclaim hace su entrada triunfal en Dreamcast derrochando calidad en todos sus apartados. Y como habrás podido imaginar, un estreno de este calibre no se iba a quedar sin su correspondiente cosecha de triquiñuelas para que conduzcáis más fácilmente. Todos estos trucos solo funcionarán en el modo "Pro Quest", que lo sepas...

TODAS LAS BICIS

Desde la pantalla de selección de bicicleta, pulsa ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, Y.



JUGAR CON SLIM JIM

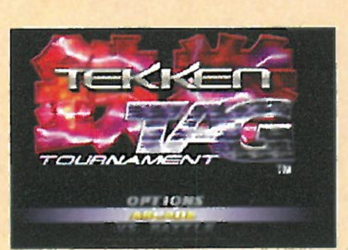
Esta vez, dirígete a la pantalla de selección de corredor y pulsa ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, Y.



TODOS LOS ESTILOS

El único modo de acceder a todos ellos es pulsando ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y, desde la pantalla de selección de estilo.

TEKKEN TAG TOURNAMENT





Acompañando al lanzamiento europeo de Playstation2, el torneo de lucha 3D con más aceptación de los últimos tiempos celebra su cuarta entrega en un compacto que, a pesar de no incluir novedades en su desarrollo, cuenta con el aliciente de correr en el motor gráfico más potente hasta la fecha. Si quieres conocer alguno de sus secretos (modos y personajes ocultos) solo tienes que seguir leyendo, nada más.

TEKKEN BOWL

Este nuevo modo de juego estará a tu disposición si consigues desbloquear a Ogre. No sencillo, pero pocos modos ocultos son tan divertidos como éste.

GALLERY

A diferencia del modo anterior, aquí te verás obligado a pelear hasta que Devil sea un personaje jugable.

THEATER

La forma de acceder a este modo oculto es la más rápida de todas, ya que simplemente debes terminarte el juego una sola vez. Sencillo, ¿no?

DR. BOSKONOVITCH

Para poder disfrutar de las habilidades de este personaje oculto, primero tienes que batir la máxima puntuación del modo Tekken Bowl. Una vez conseguido, el doctor se sumará al plantel de luchadores.

JUGAR CON ANGEL

Completa el modo arcade hasta que Devil sea un personaje seleccionable. Luego, sitúate sobre él en la pantalla de selección y pulsa Start.

JUGAR CON TETSUJIN

Pero si lo que realmente deseas es jugar con este personaje, debes ganar al menos 10 combates en el versus mode.

HEIHACHI

Todo lo que tienes que hacer es terminarte el modo arcade en menos de 5 minutos y medio sin perder un solo combate.

JUGAR CON TIGER

Desde la pantalla de selección de luchador, sitúate sobre Eddy y pulsa start.

MÁS LUCHADORES

A continuación te enumeramos el resto de personajes ocultos, que irán apareciendo a medida que vayas completando el modo arcade: Kunimitsu, Bruce Irvin, Jack-2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Roger & Alex, Kuma & Panda, Kazuya Mishima, Ogre, True Ogre, Prototype Jack, Mokujin & Tetsujin, Devil and Angel.



STREET SKATER 2

Otro de los fichajes de esta temporada es Street Skater 2, que aunque no llega a alcanzar ese toque de genialidad de Tony Hawk puede ser considerado como una opción interesante para los incondicionales de este deporte. Las siguientes combinaciones tienen que pulsarse desde el menú principal.

TODOS LOS SKATERS

Simplemente pulsa Izquierda, ←, ●, ●, L2, ■, →, R2.



TODOS LOS MONOPATINES

La combinación a pulsar es ●, ●, ■, ●, ■, ■, ●, R1.



TODAS LAS PISTAS

Desde el menú principal, pulsa ←, →, ←, →, ●, ●, R1, ■.

TODAS LAS SECUENCIAS

El único modo de acceder a las todas secuencias del juego es pulsando R2, R2, L1, L2, L1, R1, R1, R1.



NIVEL TRICK AL MÁXIMO

Este truco es de vital importancia, así que no lo dudes y pulsa L1, ■, ←, ←, R2, ←, R1, ←.

LUCKY LUKE

Los hermanos Dalton han vuelto a hacer de las suyas. Y como era de esperar, el siempre apuesto Lucky Luke está preparado para hacerles morder polvo con su peculiar modo de actuar. Como sabemos que alguno de vosotros necesitará ayuda para llegar al final, aquí os ofrecemos los password que dan acceso a todos los niveles del juego. Buena suerte, forasteros.



NIVEL 2	Lucky, Caballo, Caballo, Dalton, Lucky
NIVEL 3	Lucky, Caballo, Perro, Dalton, Perro
NIVEL 4	Caballo, Caballo, Lucky, Perro, Dalton
NIVEL 5	Dalton, Lucky, Lucky, Perro, Caballo
NIVEL 6	Dalton, Perro, Lucky, Caballo, Perro
NIVEL 7	Perro, Caballo, Lucky, Dalton, Dalton
NIVEL 8	Perro, Caballo, Lucky, Dalton, Perro
NIVEL 9	Perro, Dalton, Caballo, Lucky, Caballo
NIVEL 10	Perro, Perro, Dalton, Dalton, Lucky

TRUCOS A LA CARTA

GONZALO (ALICANTE)

Hola consoleros, me llamo Gonzalo y os escribo desde Altea, un precioso pueblo de Alicante. Compro muy a menudo vuestra revista y os tengo que felicitar por que es la mejor. Bueno no me enrollo más, ¿tenéis algún truco para el ***Medievil 2*** *de Play? Es que he jugado dos partidas y me parece demasiado difícil. Gracias.*

Pues sí que tenemos un truco, bueno... mejor dicho, un trucazo. Para activarlo, haz una pausa durante la partida y pulsa Abajo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda, Triángulo, Derecha, Círculo, Izquierda, Izquierda mientras presionas L2. Ahora podrás completar un nivel, obtener todas las armas, ser invencible...

VICTOR SANZ (SANTANDER)

Hola, soy Victor y me encantan las consolas, en especial la Nintendo 64. Hace unas semanas me compré el ***Toy Story 2*** *y todavía estoy alucinando con él. Mi problema es que estoy atascado en un nivel y he dejado el juego un poco abandonado. No se si me podréis ofrecer algún truco, pero por intentarlo que no quede. Adiós.*

Lo único que tienes que hacer para seleccionar el nivel es pulsar Arriba, Arriba, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo, Abajo desde la pantalla de opciones del menú principal.

PAULA Y JUAN (GRANADA)

Hola Hobby. Somos dos hermanos de Granada que compramos la revista todos los meses. Esta es la primera vez que escribimos a la sección de trucos (antes lo hicimos al Teléfono Rojo), por que queríamos preguntaros si sabéis donde podemos encontrar trucos para el ***Banjo-Kazooie*** *de Nintendo 64, uno de nuestros juegos favoritos. Un saludo y hasta la próxima.*

Los códigos que os ofrecemos deben introducirse dentro del castillo de arena que hay en el nivel Treasure Trove Cove. El código de las vidas infinitas: CHEATLOTSOFGOESWHITMANY BANJOS. Para obtener Mumbos ilimitados, introducid: CHEATDONTBEADUMBOGOSEE MUMBO. Y nada más, ahora a disfrutar de ellos.

MIGUEL DELGADO (MADRID)

Buenas, hace poco que tengo una Dreamcast (unos dos meses) y gracias a las puntuaciones de vuestra revista he acertado al comprarme los mejores juegos. El último de ellos ha sido el ***NBA 2K***, *una auténtica gozada. Mi pregunta es la siguiente: ¿hay algún truco para este juego? Gracias.*

Para activar todos estos códigos debes dirigirte al apartado "Codes" de las opciones del menú principal. Si quieres que los jugadores sean cabezones, el código es FATHEAD. Pero si lo que buscas es algo más llamativo, prueba con MONSTER. Ahí queda eso.

FRANCISCO (ALMERÍA)

Me llamo Paco y me he comprado una GBC. Me gustaría preguntaros si hay alguna forma de conseguir todos los coches en el ***Test Drive 6****. Gracias por adelantado.*

Tenemos dos trucos para ti. El primero de ellos es el que nos pides, y el nombre que debes introducir para activarlo es DFGY. Y de propina de damos el que desbloquea todos los circuitos, que es ERERTH.

BATTLE TANK: GLOBAL ASSAULT

Tras su fulgurante paso por otras plataformas, la simulación bélica en estado puro ha entrado con fuerza en el catálogo de Nintendo 64. El dominio del mundo está en tus manos, pero si quieres asegurarte el éxito debes saber que sin estos códigos tendrás muy pocas posibilidades de conseguirlo. ¿Estás preparado para salir al campo de batalla?, pues adelante...

INVENCIBLE
Para que tu tanque sea indestructible debes introducir HPPYHPPY como código.

TODAS LAS ARMAS
Excelente truco, ¿verdad? Pues solo tienes que teclear RCKTSRDGLR para activarlo.

SELECCIONAR NIVEL
Gracias a este truco podrás jugar directamente en el último nivel del juego. ¿El código? 80DYS. De nada, guapos y guapas.

BRANDON
Lo único que tienes que hacer para activarlo es introducir NNKNHCKS. Y hasta aquí alcanza nuestra sabiduría...

TOMB RAIDER CHRONICLES

Antes de darnos a conocer el paradero de Lara, que quedó atrapada en el interior del Templo de Horus (TR4), los genios de Core han decidido prolongar nuestra inquietud con una nueva entrega de la serie que repasa la vida y milagros de nuestra exuberante arqueóloga. No pierdas detalle de estos trucos, por que te ayudarán, y mucho, a llegar al final de esta intrigante aventura.

MUNICIÓN INFINITA
Pausa la partida y en el inventario, selecciona un botiquín pequeño. Ahora si mantienes presionados L1, L2, R1, R2, Arriba, obtendrás botiquines infinitos. Para la munición, simplemente presiona la combinación anterior en el mismo orden y súmale el botón Cuadrado.

NIVEL DE LA BASE
Para empezar directamente desde este nivel, sitúate sobre la opción "Juego Nuevo" y presiona L1 a la vez que pulsas X.

ESCENAS OCULTAS
Para poder ver estas estupendas escenas solo tienes que dirigirte al menú principal y pulsar Select + R2.





LOONEY TUNES RACING



Los personajes más simpáticos y rumbosos de la Warner se han dado cita en Playstation para organizar una nueva carrera, y ya van tropecientas, al estilo del mítico Mario Kart. La verdad es que su originalidad es nula, pero si eres un fiel seguidor de estas carreras alocadas, ya sabes, arranca y... vete preparando para disfrutar de lo lindo con estos trucos. Todos ellos se activan desde el menú principal.

CIRCUITO ACME
Para desbloquear este circuito tienes que pulsar L2, R1, R2, ▲, ●, Select.

DUCK DODGERS
La combinación para acceder a este circuito es ●, ←, ■, ■, R2, Select.

FOREST SPEEDWAY
También desde el menú principal, pulsa ▲, R2, Izquierda, Triángulo, L1, Select.

WACKYLAND
Este circuito dejará de ser oculto pulsando L1, ●, ■, R2, ▲, Select.

JUGAR CON EL CIENTÍFICO
Pulsa ■, ●, L2, R2, ▲, Select.

JUGAR CON GENIE
Para el simpático Genie introducen esta combinación: ■, L1, R1, ▲, ●, Select.

JUGAR CON GRANNY
El bueno de Granny podrá estar bajo tu control si pulsas ●, ▲, ▲, L1, R1, Select.

JUGAR CON SILVESTRE
Puede ser tuyo pulsando ←, ←, L1, ▲, ●, Select.



TINTIN EN EL TIBET

El personaje creado por Hergé ha llegado a Gameboy en un trepidante cartucho que con casi total seguridad tendrá enganchados a todos los que han seguido sus hazañas en los tebeos. Para facilitaros la tarea, hemos pensado que ofreceros los password de los tres niveles de dificultad es la decisión más acertada.

NIVEL FÁCIL	41253
NIVEL MEDIO	53142
NIVEL DIFÍCIL	13524





SPACE CHANNEL 5

Si estás extenuado de bailar al ritmo del "¡up,down,up,down,chu,chu,chu!" ya va siendo hora de que te tomes un descansito. Mientras te recuperas de tanto bailoteo, puedes echarle un vistazo a los secretos que esconde este fabuloso juego, que aunque no sean muy numerosos son la mar de divertidos. ¡Ulala, eres increíble!



RUTA ALTERNATIVA

El desarrollo del juego puede variar si una vez completado cargas la última partida grabada y empiezas una nueva en cualquier fase.



¡ULALA SE QUEMA!

Sí, ya sabemos que es horrible, pero es uno de los secretos del juego. Para poder bailar envuelto en llamas debes obtener un ranking igual o superior al 95%.

TEAM BUDDIES

La veterana compañía Psygnosis ha vuelto a sorprender a propios y extraños con esta divertida apuesta, que ha conseguido encontrar el equilibrio perfecto entre la estrategia y la acción. Para que las combinaciones que te mostramos a continuación tengan efecto han de ser introducidas con el juego pausado.

SELECCIÓN DE NIVEL

Si no consigues completar algún nivel, presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa ●, ■, ✖, ✖. ¡Todos para ti!

CONSTRUCCIÓN RÁPIDA

El modo de que tus construcciones se completen antes que las de tu adversario es sencillo: solo tienes que mantener presionado L1 + L2 + R1 + R2 y pulsar ■, ■, ●, ●.



PIES GRANDES

Si hay algo importante en este juego es tener los pies grandes. Lo conseguirás si presionas L1 + L2 + R1 + R2 y pulsas ▲, ■, ■, ✖.



ARMAS GRANDES

Con este truco no habrá ningún enemigo que se libre de tus disparos, así que presiona L1 + L2 + R1 + R2 y pulsa ▲, ●, ●, ▲.



TRUCOS A LA CARTA

NACHO SÁINZ (ZARAGOZA)

Que tal, soy Nacho y os escribo desde un pequeño pueblo de Zaragoza. Tengo 14 años y una única obsesión: la Playstation. Gracias a mis amigos he podido jugar a muchos juegos, el último ha sido ***El Pequeños Guerreros****. Si puede ser, estaría encantado de que me mandáseis algunos trucos. Adiós.*

Si quieres ser invencible solo tienes que pulsar Círculo, Círculo, Triángulo, Triángulo, Círculo, X, Cuadrado, X. En cambio, para conseguir todas las armas debes pulsar Triángulo, Triángulo, Círculo, Círculo, Círculo, X, Cuadrado, X. Todas ellas desde el menú principal, claro.

AITOR RUBIO (BILBAO)

Hola amigos, me llamo Aitor y tengo una Play desde hace dos años. Aprovechando el éxito de la serie Platinum decidí comprarme ***El Quinto Elemento****, y me parece muy divertido. No consigo pasar del segundo nivel y me gustaría que me ayudáseis a pasármelo.*

Existe un modo de acceder a todos los trucos de una tirada, y es presionando L1, L2, R1, R2 + Select desde el menú principal. Al activarlo podrás seleccionar nivel y ver las secuencias de vídeo entre otras muchas cosas.

JAVIER MOLINA (MADRID)

Hola. Soy un seguidor de los videojuegos desde la época de la Lynx y Game Gear, y ahora que tengo mi Playstation os escribo para pediros algunos trucos para ***Esto es Fútbol****, que desde que quedo con mis amigos para jugar a dobles estoy enganchadísimo. Si podéis publicar mi carta y echarme un cable con los trucos os lo agradecería de corazón. Un saludo.*

Todos los jugadores serán cabezones si pulsas Triángulo, Triángulo, L2, L1, L1. Pero si lo que quieres es que los jugadores sean diminutos, la combinación es Cuadrado, R2, Derecha, L2, L1. Y por último, los botones a pulsar para jugar en blanco y negro son: Arriba, R1, L2, R1, R2.

VANESSA LÓPEZ (SALAMANCA)

Hola, me llamo Vanessa y me considero una fanática de la Play. En general, los juegos que más me gustan son los de plataformas y los de Disney. Os mando esta carta por que mi hermano no sabe pasarse el ***Gex Deep Cover Gecko****, y dice que necesita trucos.*

Dile a tu hermano que nosotros estamos para ayudarle en todo lo que nos pida (bueno, sin pasarse). A ver, para activar los trucos primero tienes que hacer una pausa y mantener pulsado el botón L2. Sin soltarlo, pulsa Arriba, Círculo, Derecha, Arriba, Izquierda, Derecha, Abajo + Select.

ANÓNIMO

Soy el poseedor de una Playstation y una DC, y os escribo por que no consigo llegar a la última misión del ***G-Police*** *de Play. Y como sé que vosotros siempre os portáis bien con los lectores, espero que me mandéis algún truco. Gracias por todo.*

No nos extraña que tengas problemas, a los chicos de Psygnosis se les ha ido un poco la mano con el nivel de dificultad. En fin, que si presionas L1, L2, R1, R2 desde la pantalla donde se selecciona el armamento tendrás munición ilimitada para todo el juego.



READY 2 RUMBLE ROUND 2

Seguro que la mayoría de vosotros esperábais con ansia la secuela de este peculiar simulador de boxeo. Pues iros preparando, por que los púgiles más disparatados están de vuelta con un renovado torneo en el que las risas y la diversión vuelven a estar garantizadas. Las siguientes combinaciones han de ser introducidas desde la pantalla de selección de boxeador o...de pirado, lo mismo da.

PESO PESADO
Al lado de estos boxeadores el Tyson ese parecerá un simple aficionado. La combinación a pulsar es ➡, ➡, ⬆, ⬇, ➡, R, R, L. Un sonido te confirmará que el truco ha sido introducido correctamente.

BOXEADOR PLUMA
Todo lo contrario que el truco anterior, aquí los púgiles deberán luchar contra el oponente y por tratar de mantenerse en pié. Pulsa ➡, ➡, ⬆, ⬇, ➡, R, L.



GUANTES GIGANTES
Menudos pescozones vas a sacudir con estos guantes. La forma de obtenerlos es pulsando ⬅, ➡, ⬆, ⬇, R, L.



PÚGIL INMORTAL
Sí, como ves ya nada será un obstáculo para proclamarte campeón. Lo único que debes hacer para ser inmortal es pulsar ⬅, ⬆, ➡, ⬇, R, R, L.

RAMPAGE: THROUGH TIME

Apenas transcurridos unos meses de la llegada de Rampage: Universal Tour, los monstruitos más salvajes de Playstation vuelven para provocar un nuevo caos en la ciudad. Las novedades no son cuantiosas, pero todos aquellos que hayan seguido fielmente las entregas de esta mítica saga sabrán encontrarle el gustillo. Y los que no, seguro que también.

MÁS FUERZA
Al introducir JOSHS como password conseguirás que tu personaje pueda recargar su contador de fuerza en todo momento. Para averiguar si lo has activado correctamente, la pantalla de password deberá llevarte directamente al menú principal del juego.

TODAS LAS SECUENCIAS
Todas esas secuencias FMV que has ido viendo a medida que completabas los niveles podrán volver a ser vistas si tecleas 12345 como password.

TRUCOS PLATINUM

SOUL REAVER

Para activar los trucos primero debes pausar el juego y luego mantener presionado L1.

RELLENAR ESPIRAL
Abajo, Círculo, Arriba, Izquierda, Arriba, Izquierda.

SEGADORA DE ALMAS
Arriba, Arriba, Abajo, Derecha, Derecha, Izquierda, Círculo, Derecha, Izquierda, Abajo.

ATRAVESAR PAREDES
Abajo, Círculo, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda.

ONDA DE LA ESPADA
Derecha, Izquierda, Círculo, Izquierda, Derecha, Izquierda.

PODERES
Abajo, Arriba, Derecha, Derecha, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

ESPADA DE FUEGO
Triángulo, Derecha, Abajo, Círculo, Arriba.

HECHIZO DE AGUA
Abajo, Círculo, Arriba, Abajo, Derecha.

HECHIZO DE FUEGO
Arriba, Arriba, Derecha, Arriba, Triángulo, L2, Derecha.

HECHIZO DE PIEDRA
Abajo, Círculo, Arriba, Izquierda, Abajo, Derecha, Derecha.

HECHIZO DE LUZ
Izquierda, Círculo, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Arriba, Izquierda.

HECHIZO DE SONIDO
Derecha, Derecha, Abajo, Círculo, Arriba, Arriba, Abajo.

HECHIZO DE FUERZA
Abajo, Izquierda, Triángulo, Abajo, Arriba.

TARZAN

ELEGIR NIVEL
Desde el menú principal, pulsa Izquierda, Izquierda, Derecha, Derecha, Arriba, Abajo, Izquierda, Derecha, Arriba, Arriba, Abajo, Abajo.

OPCIÓN TRUCOS
Al introducir la combinación anterior podrás acceder a la opción trucos del menú principal. Dentro de esta opción, pulsa L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L2, R2 y empieza una nueva partida. Si haces una pausa durante la partida podrás tener todas las letras y, por supuesto, vidas infinitas.

V-RALLY 2

TODOS LOS COCHES Y TROFEOS
Como primer paso, dirígete a las opciones del menú principal y entra en el apartado "Game Progresion". Desde esa pantalla, pulsa L1, R1, Izquierda, Derecha, Izquierda, Derecha, Arriba, Abajo, Arriba, Abajo, X.

NEED FOR SPEED: ROAD CHALLENGE

Los siguientes códigos solo serán validos para jugar en el modo de práctica.

HELICÓPTERO
Si quieres jugar manejando a un helicóptero de la policía tienes que introducir WHIRLY como nombre.

TITÁN
Todo lo que tienes que hacer para conducir este coche es utilizar el nombre de HOTROD.

PHANTOM
Esta bala de automóvil estará a tu disposición si tecleas FLASH como nombre de conductor.



Pedidos por Internet www.centromail.es

ALIEN RESURRECCIÓN




DINO CRISIS 2


FIFA 2001


MEDAL OF HONOR UNDERGROUND

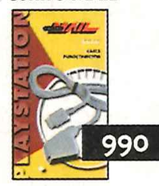

TOMB RAIDER: CHRONICLES


PS one™




PLAYSTATION PS ONE 19.900

Producto	Antes	Precio
CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL		990
CABLE RF TV Centro MAIL		1.590
CONTROLLER DUAL SHOCK PS ONE	4.500	4.190
FREE STYLER BOARD		14.990
MEMORY CARD SONY PS ONE	2.100	1.990
MUEBLE GAME STATION LOGIC 3		5.990
PISTOLA LOGIC 3 P99K LIGHT BLASTER		8.990
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 2 Mb		2.290
TARJETA DE MEMORIA Centro MAIL 4 Mb		3.490
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	19.990	14.990
VOLANTE GUILLEMOT FERRARI SHOCK 2	10.990	6.990













Juego	Antes	Precio
007 EL MUNDO NUNCA ES SUFICIENTE	7.990	7.490
ALADDIN: LA VENGANZA DE NASIRA	6.990	6.490
BUGS BUNNY & TAZ: LA ESPIRAL DEL T.	5.990	5.490
CHASE THE EXPRESS	6.990	6.490
CHICKEN RUN: EVASIÓN EN LA GRANJA	7.990	7.490
CRASH BASH	6.990	6.490
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX	7.990	7.490
DINOSAURIO	6.995	6.490
DRIVER 2	7.490	6.990
EL DORADO	6.995	6.490
EL LIBRO DE LA SELVA	6.990	6.490
ESPN INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER	7.490	6.990
ESTO ES FÚTBOL 2	6.990	6.490
F. MOTOCROSS: McGRATH VS PASTRANA	7.990	7.490
F1 CHAMPIONSHIP SEASON 2000	7.990	7.490
F1 RACING CHAMPIONSHIP	6.995	6.490
FINAL FANTASY VIII	3.990	3.490
FÓRMULA 1 2000	7.990	7.490
GRAN TURISMO 2	3.990	3.490
INCREDIBLE CRISIS	4.990	4.490
LA SIRENITA 2	6.990	6.490
MS. PAC-MAN MAZE MADNESS	6.990	6.490
NBA LIVE 2001	7.990	7.490
PARASITE EVE II	7.990	7.490
PATO DONALD CUAC ATTACK	6.995	6.490
RAYMAN 2	6.995	6.490
READY TO RUMBLE BOXING ROUND 2	6.990	6.490
RESIDENT EVIL	2.990	2.790
SHEEP	7.490	6.990
SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING	7.990	7.490
SPIDER-MAN	7.990	7.490
SPYRO 3: EL AÑO DEL DRAGÓN	6.990	6.490
STAR WARS EP. 1: LA AMENAZA FANTASMA	2.475	2.290
THE GRINCH	7.490	6.990
TOM & JERRY PORRAZOS DIESTRO Y SINIESTRO	6.995	6.490
TONY HAWK'S PRO SKATER 2	8.490	7.990




























IMPUESTOS INCLUIDOS

EXIT

Pedidos por Teléfono 902 17 18 19



www.centromail.es

CABLE EUROCONECTOR Centro MAIL 1.490



CABLE RF TV Centro MAIL 2.490

CONTROLLER 4.990 4.690

DREAMCAST 29.900



NUEVO PRECIO

JOYSTICK ARCADE STICK 8.990 7.990



KEYBOARD (TECLADO) 4.990 4.690



MEMORY CARD PERFORMANCE (SIN LCD) 2.990 2.490



MOUSE (RATÓN) 4.990 4.790

MUEBLE DREAM STATION DC/PSX 4.990



VIBRATION PACK 3.990 3.790

VISUAL MEMORY 4.990 4.490

VOLANTE INTERACT V3 FX RACING WHEEL 10.990 8.990

METROPOLIS STREET RACER 8.990 8.490



QUAKE III ARENA 8.990 8.490



24 HORAS DE LE MANS 7.990 7.490



AEROWINGS 2: AIR STRIKE 8.990 8.490



BANGAI-O 8.990 8.490



DINO CRISIS 8.990 8.490



DINOSAUR 8.995 8.490



EUROPEAN SUPER LEAGUE cons. cons.



RESIDENT EVIL 3 8.990 8.490





ESPN INTER. TARCK & FIELD 8.600 7.990



F1 WORLD GRAND PRIX II 8.600 7.990



FERRARI 355 CHALLENGE 8.990 8.490



GIGA WING 8.990 8.490



HALF-LIFE 7.995 7.490



JET SET RADIO 8.990 8.490



MTV SPORTS. SKAYEBOARDING 9.990 9.490



POWER STONE 2 9.990 9.490



READY 2 RUMBLE BOXING ROUND 2 8.990 8.490



SEGA EXTREME SPORTS 8.990 8.490



SEGA GT 8.990 8.490



SILENT SCOPE 8.600 7.990



SHENMUE 8.990 8.490



SNO CROSS CHAMPIONSHIP RACING 8.990 8.490



SONIC ADVENTURE 8.990 4.990



SPACE CHANNEL 5 8.990 8.490



STAR WARS: EPISODE 1 JEDI POWER BATTLES 9.990 9.490



STAR WARS: EPISODE 1-RACER 9.990 9.490



STREET FIGHTER III: DOUBLE IMPACT 8.990 8.490



SUPER RUNABOUT 8.990 8.490



SYDNEY 2000 9.990 9.490



TIME STALKERS 8.990 8.490



TOKYO HIGHWAY CHALLENGE 2 8.990 8.490

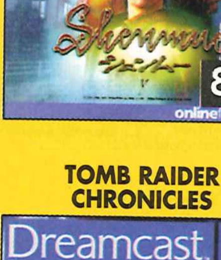


TONY HAWK'S PRO SKATER 2 9.990 9.490

TOY STORY 2 9.990 9.490



TOMB RAIDER CHRONICLES 9.990 9.490





ULTIMATE FIGHTING CHAMPIONSHIP 8.990 8.490

URBAN CHAOS 9.990 9.490



VANISHING POINT 8.990 8.490



VIRTUA ATHLETE 2K 8.990 8.490



VIRTUA TENNIS 8.990 8.490

WWF ROYAL RUMBLE 9.990 9.490

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.

IMPUESTOS INCLUIDOS

GAME





Atención al cliente 902 17 18 19

MICKEY´S SPEEDWAY USA ~~12.900~~ 12.490



NINTENDO 64 14.990

NINTENDO 64 PIKACHU ~~20.990~~ 19.990

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA´S MASK ~~12.990~~ 12.490



CABLE RF 2.990



MANDO DE CONTROL 4.990
CLEAR PURPLE, NEGRO, VERDE, AMARILLO, AZUL, ROJO



MEMORY EXPANSION PAK 4.990



MEMORY PAK 2.990

RUMBLE PAK 3.490



TRANSFER PAK 2.990



PATO DONALD CUAC ATTACK ~~9.995~~ 9.495



ARMY MEN SARGE´S HEROES ~~8.990~~ 8.490



BLUES BROTHERS 2000 ~~8.990~~ 8.490



CASTLEVANIA 2 ~~11.900~~ 9.990



DAFFY D. PROTAGONISTA... ~~9.990~~ 9.490



DONKEY K. 64 + MEMORY ~~12.990~~ 10.990



SAN FRANCISCO RUSH 2049 ~~10.990~~ 10.490



HERCULES ~~8.990~~ 8.490



I. SUPERSTAR SOCCER 2000 ~~10.900~~ 10.490



I. TRACK & FIELD: SUMMER G. ~~9.990~~ 8.490

MARIO PARTY 2 ~~9.990~~ 9.490



MARIO TENNIS ~~9.990~~ 9.490



PERFECT DARK ~~10.990~~ 10.490



POKÉMON SNAP ~~10.990~~ 10.490



POKÉMON STADIUM + T. PAK ~~12.990~~ 12.490



RAYMAN 2 ~~9.990~~ 9.490



TUROK 3: S. OF OBLIVION ~~9.990~~ 9.490



TOM & JERRY: FIST OF FURRY ~~9.995~~ 9.495



GAME BOY COLOR ~~12.990~~ 12.490
PURPLE, BERRY RED, LIME GREEN, YELLOW, TEAL, CLEAR PURPLE





ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL 990



CABLE CONEXIÓN Centro MAIL 1.190



LUPA + LUZ Centro MAIL 990



MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL 1.590



ALADDIN ~~5.995~~ 5.490



BUST-A-MOVE MILLENNIUM ~~4.990~~ 4.490



CANNON FOLDER ~~5.990~~ 5.490



CHICKEN RUN ~~6.490~~ 5.990



DINOSAUR ~~5.995~~ 5.490



EL DORADO ~~5.995~~ 5.490



EL LIBRO DE LA SELVA ~~5.995~~ 5.490





F1 RACING CHAMPIONSHIP ~~5.990~~ 5.490

INTERNATIONAL KARATE 2000 ~~5.990~~ 5.490

INTER. SUPERSTAR SOCCER 2000 ~~5.900~~ 5.490

LA GRAN AVENTURA DE LOS PITUFOS ~~5.990~~ 5.490



LOS PICAPIEDRA BURGER TIME BED ROCK ~~6.490~~ 5.990



LUCKY LUKE DESPERADO TRAIN ~~5.990~~ 5.490



PATO DONALD CUAC ATTACK ~~5.995~~ 5.490



PERFECT DARK ~~6.990~~ 6.490



POKÉMON AMARILLO ~~5.990~~ 5.490





POKÉMON PINBALL ~~5.990~~ 5.490



DONKEY KONG COUNTRY ~~6.990~~ 6.490





POWER RANGERS LIGHT SPEED ~~6.490~~ 5.990



RAINBOW SIX ~~5.990~~ 5.490



THE GRINCH ~~5.990~~ 5.490

TOM & JERRY ~~5.995~~ 5.490

TONY HAWK´S PRO SKATER 2 ~~6.490~~ 5.990

X-MEN: MUTANT WARS ~~6.490~~ 5.990

Ofertas válidas hasta fin de existencias, del 1 al 31 de enero.

IMPUESTOS INCLUIDOS

Estos son nuestros centros, ven a conocernos.



www.centromail.es

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al:

913 802 892

A CORUÑA – C/ DONANTES DE SANGRE, 1 – TEL: 981 143 111

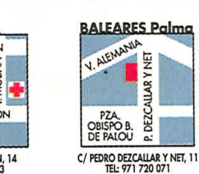
A CORUÑA Santiago – C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13 – TEL: 981 599 288

ALICANTE – C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12 AV. GRAN VIA S/N – TEL: 965 246 951

ALICANTE – C/ PADRE MARIANA, 24 – TEL: 965 143 998

ALICANTE Benidorm – AV. DE LOS LIMONES, 2 ED. FUSTER JUPITER – TEL: 966 813 100








ALICANTE Elche – C/ CRISTÓBAL SANZ, 29 – TEL: 965 467 959

ALMERIA – AV. DE LA ESTACIÓN, 14 – TEL: 950 260 643

BALEARES Palma – C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11 – TEL: 971 720 071

BALEARES Palma – C.C. PORTO PI CENTRO AV. G. GABRIEL ROCA, 54 – TEL: 971 405 573

BALEARES Ibiza – C/ VÍA PÚNICA, 5 – TEL: 971 399 101

BARCELONA – C.C. BARCELONA-GLORIES AV. DIAGONAL, 280 – TEL: 934 860 064

BARCELONA – C/ PAU CLARIS, 97 – TEL: 934 126 310

BARCELONA – C/ SANTS, 17 – TEL: 932 966 923

BARCELONA – C.C. LA MAQUINISTA, LOCAL B-31 C/ CIUDAD ASUNCIÓN S/N – TEL: 933 608 174




BARCELONA Badalona – C/ SOLEDAT, 12 – TEL: 934 644 697

BARCELONA Badalona – C.C. MONTIGALÀ C/ OLOF PALME, S/N – TEL: 934 656 876

BARCELONA Barberà Vallés – C.C. BARICENTRO, LOCAL 37 AUTOPISTA A-18, SALIDA 2 – TEL: 937 192 097

BARCELONA Manresa – C.C. OLIMPIA, LOCAL 10 C/ ANGEL GUIMERA, 21 – TEL: 938 721 094

BARCELONA Mataró – C/ SAN CRISTOFOR, 13 – TEL: 937 960 716

BARCELONA Mataró – C.C. MATARÓ PARK C/ ESTRASBURG, 5 – TEL: 937 586 781

BURGOS – C.C. LA PLATA, LOCAL 7 AV. CASTILLA Y LEÓN – TEL: 947 222 717

CÁCERES – AV. VIRGEN DE GUADALUPE, 18 – TEL: 927 626 365

CÁDIZ Jerez – C/ MARIMANTA, 10 – TEL: 956 337 962






CASTELLÓN – AV. REY DON JAIME, 43 – TEL: 964 340 053

CÓRDOBA – C/ MARÍA CRISTINA, 3 – TEL: 957 498 360

GIRONA – C/ EMILI GRAHIT, 65 – TEL: 972 224 729

GIRONA Figueres – C/ MORERIA, 10 – TEL: 972 675 256

GRANADA – C/ RECOGIDAS, 39 – TEL: 958 266 954

GRANADA Motril – C/ NUEVA, 44 EDIF. RADIOVISION – TEL: 958 600 434

GUIPÚZCOA S. Sebastián – AV. ISABEL II, 23 – TEL: 943 445 660

GUIPÚZCOA Irún – C/ LUIS MARIANO, 7 – TEL: 943 635 293

HUELVA – C/ TRES DE AGOSTO, 4 – TEL: 959 253 630










JAÉN – PASAJE MAZA, 7 – TEL: 953 258 210

LA RIOJA Logroño – AV. DOCTOR MÚGICA, 6 – TEL: 941 207 833

LAS PALMAS – C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2 CTRA. GENERAL NORTE, 12 – TEL: 928 418 218

LAS PALMAS – Pº DE CHIL, 309 – TEL: 928 265 040

LAS PALMAS Arrecife – C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3 – TEL: 928 817 701

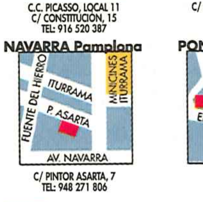
LEÓN – AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25 – TEL: 987 219 084

LEÓN Ponferrada – C/ DOCTOR FLEMMING, 13 – TEL: 987 429 430

MADRID – C/ PRECIADOS, 34 – TEL: 917 011 480

MADRID – Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1 – TEL: 915 278 225








MADRID – C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038 AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N – TEL: 913 782 222

MADRID – C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13 AV. GUADALAJARA, S/N – TEL: 917 758 882

MADRID Alcalá de H. – C/ MAYOR, 58 – TEL: 918 802 692

MADRID Alcobendas – C.C. PICASSO, LOCAL 11 C/ CONSTITUCIÓN, 15 – TEL: 916 520 387

MADRID Getafe – C/ MADRID, 27 POSTERIOR – TEL: 916 813 538

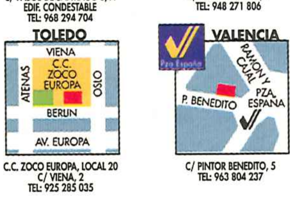
MADRID Las Rozas – C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25 AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37 – TEL: 916 374 703

MADRID Móstoles – AV. PORTUGAL, 8 – TEL: 916 171 115

MADRID Pozuelo – CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5 – TEL: 917 990 165

MADRID Torrejón – C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53 CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5 – TEL: 916 562 411



MÁLAGA – C/ ALMANSA, 14 – TEL: 952 615 292

MÁLAGA Fuengirola – AV. JESÚS SANTOS REIN, 4 EDIF. OFISOL – TEL: 952 463 800

MURCIA – C/ PASOS DE SANTIAGO S/N EDIF. CONDESTABLE – TEL: 968 294 704

NAVARRA Pamplona – C/ PINTOR ASARTA, 7 – TEL: 948 271 806

PONTEVEDRA Vigo – C/ ELDUAYEN, 8 – TEL: 986 432 682

SALAMANCA – C/ TORO, 84 – TEL: 923 261 681

STA. CRUZ TENERIFE – C/ RAMÓN Y CAJAL, 62 – TEL: 922 293 083

SEGOVIA – C.C. ALMUZARA, LOCAL 21 C/ REAL S/N – TEL: 921 463 462

SEVILLA – C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4 AV. ANDALUCÍA, S/N – TEL: 954 675 223





SEVILLA – C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38 PZA. LEGION, S/N – TEL: 954 915 604

TARRAGONA – AV. CATALUNYA, 8 – TEL: 977 252 945

TOLEDO – C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20 C/ VIENA, 2 – TEL: 925 285 035

VALENCIA – C/ PINTOR BENEDITO, 5 – TEL: 963 804 237

VALENCIA – C.C. EL SALER, LOCAL 32 A C/ EL SALER, 16 – TEL: 963 339 619

VALLADOLID – C.C. AVENIDA Pº ZORRILLA 54-56 – TEL: 983 221 828

VIZCAYA Bilbao – PZA. ARRIQUIBAR, 4 – TEL: 944 103 473

ZARAGOZA – C/ ANTONIO SANGENÍS, 6 – TEL: 976 536 156

ZARAGOZA – C/ CÁDIZ, 14 – TEL: 976 218 271

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección abajo indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre ______ Apellidos ______
Calle/Plaza ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad ______ C.P. ______
Provincia ______ Tf. ______
Tarjeta Cliente SI ☐ NO ☐ Número ______ E-mail ______

Precios impuestos incluidos. Válidos hasta 31-1-2001 HBC

¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.
Por Fax: 913 803 449
Por Internet: pedidos@centromail.es

¿Cómo recibir tu pedido?

Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio —en el que está incluido también el embalaje, y el seguro— es:

España peninsular + 595 pts. Baleares + 795 pts.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 10.000 pts. **EL PORTE ES GRATUITO.** (Sólo Península y Baleares).

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

Centro MAIL - Cº. Hormigueras, 124. Ptal. 5, 5º F - 28031 MADRID

EXIT

Spikers Battles

Sega reforma el cauce de la lucha

Por fin Sega, después de un largo periodo de ausencia en el terreno de la lucha, ha desarrollado un nuevo arcade de combate que pretende renovar un panorama que comenzaba a quedarse anticuado. Cuatro personajes simultáneos y un atrevido apartado visual son los puntos fuertes de «Spikers Battles».







La principal característica de «Spikers Battles» será la posibilidad de medirnos con otros 3 luchadores en un mismo escenario, gracias a 4 muebles conectados entre sí.

No es de extrañar que a los componentes de Amusement Vision (equipo formado por parte de AM2) les haya dado por regresar a los arcades de lucha, en el estilo de sus anteriores «Fighting Vipers» o «Virtua Fighter». Lo que sí resulta sorprendente es que hayan renunciado a los clásicos "uno contra uno" y apuesten por combates para 4 jugadores simultáneos "enjaulados" en enormes escenarios tridimensionales.

Además de necesitar de un pequeño mapa para localizar a nuestros enemigos, el tamaño de cada una de las arenas desembocará en un cuidado juego de cámaras que los usuarios podrán modificar a su elección al mantener presionado un cuarto botón, que se unirá a los de ataque, salto y carga. El sistema de control, por su parte, conservará la ejecución de combos y especiales de «Virtua Fighter», con la única novedad de una barra denominada "charge" que indicará el empuje de nuestros golpes, y de poder recoger items especiales que aparecerán al romper los elementos del escenario. La interactividad del escenario obligará a que se necesiten 4 muebles unidos para poder combatir con otros 3 luchadores, y así permitir mayor libertad a la hora de movernos.

En cuanto al diseño de los protagonistas, está sacado de los dos primeros episodios de «Spike Out», aunque con la particularidad de "rejuvenecer" a los personajes en un intento de alejarse de la tendencia que se había impuesto en los «Virtua Fighter». Además, tanto los luchadores nuevos como los que se han rescatado de las anteriores entregas contarán con 4 nuevos ataques especiales.

Ahora que las recreativas de lucha están atravesando un momento de crisis, especialmente por culpa de la falta de originalidad, un nuevo modo de combate por equipos y una imagen innovadora pueden ser la clave del último bombazo del género, que, aunque aún no está confirmado, llegará también hasta Dreamcast.

PRONTO EN JAPÓN



Los enormes escenarios estarán repletos de armas e items especiales que podremos utilizar en cualquier momento para golpear con más contundencia a nuestros oponentes.









Además de la barra de energía y la de golpes especiales, «Spikers Battles» nos permite ejecutar cargas gracias a la inclusión de un indicador en pantalla.



Con «Spikers Battles» Sega apuesta por la lucha de varios personajes en enormes escenarios abiertos.



Aunque los escenarios tienen un tamaño considerable, en la mayor parte de los niveles estaremos limitados por un campo invisible de fuerza similar al de «Fighting Vipers»





Card Captor Sakura

El Otaku de este mes viene motivado por la noticia de la próxima aparición de un juego con opciones online para Dreamcast basado en la serie Card Captor Sakura, una serie de anime ya clásica en tierras japonesas a la que algunos consideran como la sucesora de Sailor Moon.

El manga

Card Captor Sakura, para el que no la conozca, comenzó como un manga editándose en los números de la prestigiosa revista japonesa **Nakayoshi**, y es obra del grupo **Clamp**.

La historia de esta serie, que por cierto, para evitar confusiones, no tiene nada que ver con Sakura Wars, está dividida en dos partes. La primera del manga recibió el nombre **Clow Cards**, y abarcó desde junio del 96 hasta junio del 98, dando comienzo a la segunda, llamada **Sakura Cards**, que oficialmente acabó en agosto de 2000.

El argumento está basado en el **Clow**, un extraño y enigmático libro diseñado para contener unas cartas mágicas que dan poderes a quienes las posee, sin embargo, por razones desconocidas se encuentra vacío.



La revista Nakayoshi fue el medio a través del cual se dio a conocer en Japón este clásico de los mangas creado por los chicos de Clamp.

Un día, la protagonista de la historia, **Sakura**, mientras pasaba cerca de una biblioteca esperando a su padre, descubrió la existencia de este libro. De repente, mientras lo ojeaba, de la portada surge una extraña criatura, llamada **Kerberos**. Ésta celebra un acuerdo entre Sakura y el Clow, convirtiendo a Sakura en una **Cazadora de Cartas** (Card Captor) con poderes mágicos.

Kerberos le cuenta que, una noche, las Cartas Clow escaparon del interior del libro, así que la misión de Sakura será recuperarlas y devolverlas al libro Clow, para, como suele suceder, evitar un desastre de gran magnitud.

Más tarde se sumarán a la historia muchos otros personajes, como **Yukito Tukishiro** (otro Card Captor), y **Eriol Hiiragizawa** y **Nakuru Akizuki**, dos estudiantes de intercambio de extranjeros de los que sospechan que no son personas normales...



El anime

Hasta el momento, de Card Captor Sakura se ha realizado una serie de anime para la **televisión japonesa**, que comenzó su emisión en la primavera del 98. Ésta ya ha sido trasladada a EE.UU. y se han oído rumores acerca de su posible emisión en nuestro país, lo cual sería todo un acontecimiento, pero aún no hay nada confirmado.

Las principales diferencias con respecto al manga se basan en que en éste último Sakura comienza la historia siendo ya una Card Captor y poseyendo ya su primera carta **(The Fly)**. Sin embargo, la serie de anime va un poco más atrás en el tiempo, mostrándonos cómo Sakura consigue su primera carta. Además, en el anime existen algunas cartas y personajes -como **Li Mei Ling**- que no aparecieron en el manga.

Respecto a films basados en la serie, en Japón han aparecido **dos películas**.

La primera cuenta un episodio de la vida de Sakura, cuando gana en el mercado local un viaje a Hong Kong para pasar las vacaciones de invierno. Como su padre se encuentra en un viaje de negocios, su amigo Touya va con ella. Además, otros amigos, como **Yukito, Tomoyo, Kero, Shaolan y Mei Ling** también van hacia allí, donde comienzan las aventuras.

Qué es el Clamp



¿Puede alguien considerarse un verdadero otaku y no conocer a **Clamp**? En fin, para los rezagados, Clamp es un conocido grupo de creadores de anime y manga que principalmente se dedican al **shoujo** (el mismo tipo de manga/anime en plan romántico al que pertenecen series como **La familia crece**, que tan de moda ha estado últimamente en nuestro país). Clamp está compuesto por 4 miembros, el líder, **Nanase Ohkawa**, Mokona Apapa, Satsuki Iragashi, y Mick Nekoi. Su primer manga fue editado en 1989 y su debut fue **RG VEDA**, mientras que otra de sus creaciones de mayor éxito, por su puesto, es este Card Captor Sakura.

El juego de Dreamcast

Una de las sorpresas de la temporada fue el anuncio del lanzamiento para la 128 bits de Sega de un juego basado en las aventuras de Sakura y compañía, cuya fecha de lanzamiento estaba prevista para el mes pasado con el título **Card Captor Sakura: Tomoyo's Great Video**.

En este GD tomamos el papel de **Tomoya**, uno de los amigos de Sakura, en el que nos desplazaremos a través de un mundo enteramente en 3D, tomando fotos de Sakura al más puro estilo Pokémon Snap. Sin embargo, el mayor atractivo del juego será la posibilidad de intercambias nuestras mejores capturas con otros jugadores a través de la VM o conectándonos a **Internet**.

Es interesante saber también que en Japón este juego ha aparecido en **dos**



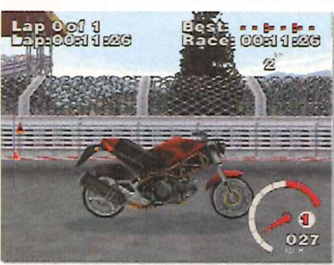


ediciones distintas: una normal, que contiene el juego por sí solo, y una edición de lujo con unidades limitadas que incluye, además del juego, un enganche para colgar del cuello la VM, un reloj de Tomoya y Sakura, y otros objetos imprescindibles para coleccionistas.



DUCATI WORLD






SEGURO QUE ERES UN SEGUIDOR DE **DUCATI**. DISFRUTA DEL BRAMIDO DE SUS BICILÍNDRICOS Y DESCUBRE LAS **5 DIFERENCIAS** ENTRE ESTAS MOTOS



BASES DEL CONCURSO

1/ Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista que envíen el cupón de participación a: HOBBY PRESS, Revista Hobby Consolas. Apartado de correos 400, 28100 Alcobendas, Madrid. Indicando en una esquina del sobre " CONCURSO DUCATI ".

2/ Entre todas las cartas recibidas se seleccionarán VEINTE que ganarán un juego Ducati para PSX y una Maqueta a escala de Ducati. Otros VEINTE ganarán un juego Ducati para DC y una Maqueta a escala de Ducati. Finalmente otras VEINTE cartas serán premiadas con una mochila-riñonera. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

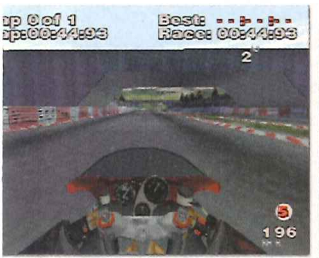
3/ Sólo podrán entrar en concurso los lectores que envíen su cupón desde el 27 de Diciembre de 2000 hasta el 29 de Enero de 2001.

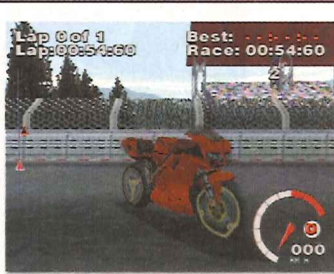
4/ La elección de los ganadores se realizará el 30 de Enero de 2001 y los nombres se publicarán en el número de Marzo de 2001 de la revista Hobby Consolas.

5/ El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

6/ Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases, será resuelto inapelablemente por Acclaim y Hobby Press.

CONCURSO











SORTEAMOS:

20 RIÑONERAS, 40 MOTOS A ESCALA, 20 JUEGOS PSX Y 20 JUEGOS DC.









CUPÓN DE PARTICIPACIÓN

NOMBRE/ APELLIDOS:

DIRECCIÓN:

LOCALIDAD/PROVINCIA:

TELÉFONO: CP:

DIFERENCIAS: 1: 2: 3:

4: 5: FORMATO: DC: PSX:

teléfono *rojo*

Si queréis que Yen resuelva vuestras dudas o queréis hacerle llegar un dibujo, una opinión o cualquier otra cosa, enviad una carta a:
HOBBY PRESS.
Hobby Consolas.
C/Pedro Teixeira, 8, 2ª planta.
28020 Madrid
Indicando en el sobre TELÉFONO ROJO.

FÚTBOL Y TERROR

Hola Yen, soy Jorge de Málaga y tengo 18 años (cómo pasa el tiempo con la ayuda de las consolas), leo la revista desde hace 3 años más o menos, y no desde el número 1 como parece que hace todo el mundo que te escribe... , y ya que mis corresponsales de Japón están de vacaciones te escribo para que me respondas algunas dudas que tengo:

¿Saldrá algún Silent Hill 2 para PlayStation?

No parece probable, toda vez que ya se ha anunciado su salida para PS2, y no se ha hablado nada de PSOne.

¿Hay a la vista algún ISS PRO para PlayStation y con posibilidades de que llegue a España?

El mes pasado salió ISS 2000, que casi con toda seguridad será el último en PSOne.

¿Qué saga tiene más éxito en Japón, los ISS PRO o los FIFA?

Los ISS, puesto que allí, con el poderío de Konami, bajo el nombre de Winning Eleve, y con la licencia de la liga japonesa, se comen el mercado. El territorio de FIFA es Europa y USA.

¿Qué precio suelen tener los juegos de PSX en Japón?

Pues hasta el momento su precio ronda los 5.000 yens para las novedades, y de ahí para abajo en los juegos con más tiempo.

¿Qué es el clipping?

El clipping ocurre, básicamente, cuando dos polígonos se superponen, y la consola no es capaz de mostrarlos correctamente creando un efecto irreal (por ejemplo, cuando un personaje se acerca una pared, y el brazo la traspasa, en lugar de chocar con ella).

¿Qué habría que estudiar para llegar a ser redactor de Hobby Consolas (además de periodismo que supongo que hará falta o no)?

En contra de la creencia general, sólo se realiza una prueba: hay que aguantar dos días enteros escuchando a Enrique Iglesias en directo (¡¡qué horror!!). Después, también hay que saber escribir muy bien y tener un conocimiento muy amplio del mundo de los videojuegos. Si reúnes estas condiciones, mándanos tu currículum.

¿Soy el único al que le gusta más el Silent Hill que los Resident Evil?

Hombre, hay gustos para todo, pero sí que es cierto que hay mayoría de "Evileros". Pero no, no eres el único y además tenemos algún ejemplo más aquí en la redacción.

Me gustaba mucho la sección en la que todo el mundo daba su opinión y los demás daban sus replicas con insultos incluidos ¿por qué la quitasteis?

Pues por eso, por los insultos.

Jorge

> *"En Japón, dentro del fútbol, la saga ISS tiene mucho más éxito que la de FIFA ."*





MIKEL PRADINI ALTUNA «SandHill». Guipuzcoa

CUESTIONES VARIADAS

Hola Yen, señor que todo lo sabe. Me llamo Jofre, tengo una Dreamcast, a la que le pronostico un futuro tan bueno o más que su presente, una Game Boy (la primera) con unas cuantas rayas en la pantalla y algunas preguntas que espero que me puedas contestar:

Necesito un VM pero no sé si esperarme a que saquen el nuevo VM para mp3. ¿Qué me recomiendas?

Si la necesitas, hazte con la VM normal, porque a la que reproducirá MP3 aún le queda un tiempo para salir.



FCO. JAVIER CASTILLO OTEROS «Chiko». Córdoba

¿Valen la pena las Tarjetas Memory, las que no son VM?
Como cualquier periférico no oficial, ofrecen más que los originales, pero con el riesgo de sufrir "sorpresas", como la pérdida accidental de partidas guardadas. Yo prefiero pisar sobre seguro.
¿Virtua Athlete o Sydney 2000? Me gustan los que sean arcade con muchas pruebas y sencillas.
Te has saltado el Track & Field, que a mí es el que más me gusta, aunque si me tengo que ceñir a esos dos, hazte con Virtua Athlete.
¿Traerán el Seaman a España? Por cierto, ¿no es curioso que el portero del Arsenal se llame Seaman y esté patrocinado por Dreamcast?
Pues sí, fíjate, y además llegará durante el año que viene. Así que tendremos a Seaman en Dreamcast, del mismo modo que Dreamcast ya está en Seaman. Mira tú que bien.
¿Para cuándo el Sonic Adventure 2, Jet Set Radio, Phantasy Star Online o Soul Calibur 2?
Jet Set Radio ya mismo, Sonic 2 a partir del verano del 2001, y PSO a primeros del año que viene, y para el último, te aconsejo paciencia.
¿Hay algún Pokémon místico escondido en las versiones roja y azul?
Ninguno que yo sepa.
Si Mew es una clonación, ¿de dónde lo han sacado, como lo han creado?
Según se rumorea, alguien cogió un Meowth, y lo metió en un laboratorio...
¿Porqué la publicidad de la contraportada de HC siempre es de Konami?
Porque los tíos abusones siempre llegan los primeros para poner la publicidad y se cogen la última página. Ya sabes aquello de que los primeros serán los últimos...
¿Cuándo cambiaréis las ofertas de suscripción con algún regalo para DC?
Estamos en ello, te lo prometo.
¿Porqué no organizáis torneos online contra miembros de HC?
Porque no tendríais nada que hacer, pequeños. Es broma, hombre, pensaremos en ello.

Jofre



ROL Y MÁS ROL

Hola Yen, tengo 15 años y unas preguntas que quisiera saber desesperadamente, gracias por contestarme y si no también:
¿Para cuando Legend of Mana? Leí en algún sitio que saldría este verano. Si es así, ¿cuándo?
Pues lo debiste leer en el "Qué me dices" o similar, porque de momento no hay nada de nada. Aunque, quién sabe, todo es posible.
¿Cuando podré disfrutar de Chrono Cross?
En versión en castellano y distribuido oficialmente en nuestro país, parece que nunca. Tendrás que hacerte con la versión americana.
Si ninguno de los dos anteriores ha salido o no sale en los meses venideros donde puedo conseguirlos? ¿Estarán en inglés o en español?
Están en inglés, pero en versión NTSC porque son americanos. Los puedes conseguir en tiendas de importación (Mira al final de la revista).
¿El FFIX llegará en febrero? ¿Su sistema de combate y de menús tienen alguna relación con el FFVII o el FFVIII?
En principio sí, saldrá en el mes de febrero, y el estilo de juego mezclará elementos de FFVII e incluso de entregas anteriores , como por ejemplo el VI.
Me puedes decir algunos o todos los juegos de rol que llegarán entre noviembre y enero?
Pues si finalmente sale, el único en perspectiva es Legend of Dragoon.

Anónimo

BUSCANDO ANTIGÜEDADES

Hola Yen, ¿qué tal por la redacción?, bueno al grano, que estarás harto de encabezamientos pelotas.
¿Sabes algo sobre si han sacado para algún



FANY ACOSTA SANTANA. Las Palmas de Gran Canaria

Opinión

DESCONTENTO CON LA PUNTUACIÓN DE ZELDA MAJORA'S MASK

No me ha gustado nada la forma en que ha sido tratado Zelda, Majora's Mask por vuestra revista. La primera impresión que me llevé de este juego es que estaba ante uno de los títulos más trabajados y con mejor estructura de cuantos he podido ver en Nintendo 64. Cuando lo jugué durante unos días me di cuenta de que Majora's Mask es diferente a todo juego que he tenido la ocasión de disfrutar. El argumento envuelve y los personajes tienen vida propia, no como en Ocarina of time, que los seres que habitan el mundo de Hyrule están para rellenar el hueco que se crea al no saber bien qué hacer. Además, los objetivos están más claros que en la primera parte, pues existe en el juego un libro que se puede mirar para saber a quién ayudar o con quién hablar.
Después de haberlo jugado casi hasta el final y de haber visto que en diversión solo le habíais dado un 82, me queda pensar que con algunos juegos tenéis una opinión muy dura, y en cambio a otros lo eleváis por las nubes sin merecérselo (¿Donkey Kong Country un 99?).

(Javier Cárdenas, e-mail)

soporte un juego de "Saint Seiya" (Los Caballeros del Zodiaco)? ¿Es cierto que hubo un juego para NES? Porfa, dime para qué soportes y cómo podría conseguirlos.

Efectivamente salió para NES, pero para ningún soporte más. Conseguirlos puede resultar una tarea casi imposible. Prueba en tiendas de importación, pero me temo que la única forma será irte al barrio de Akihabara en Japón y rebuscar por las tiendas.

¿Commandos 2 saldrá para PSX o PS2? ¿Cuándo? ¿Será superior a la versión PC?

Saldrá en DC y PS2, y si quieres comprobar su calidad echa un vistazo al reportaje de este mes.

¿Es cierto que en Metal Gear puedes jugar con Solidus? Sinceramente, una hora y media me parece poco tiempo para pasarte el juego.

¿Una hora y media te ha durado Metal Gear? Pues dedicate a otra cosa,

> *"El juego de los Caballeros del Zodiaco (Saint Seiya) salió para NES hace muchos años"*

porque los videojuegos son poca cosa para ti. No, amigo, Solidus no está disponible en el juego.

¿Sabes si hay algún juego de Dragonlance, o si en su defecto lo habrá para algún soporte?

No, no lo hay ni lo habrá en principio.

Respecto a Legend of Dragoon, ¿es un buen juego? ¿Será incluso superior a FF8 como dijo la propia Sony, o no es para tanto?

Es un buen juego, pero te adelanto que no llegará la calidad de FFVIII.

¿Me podrías decir que puntuación alcanzó "The battle of Olympus" para NES?, es que conseguir ese número es prácticamente imposible.

Pues creo que ni siquiera lo llegamos a comentar en Hobby. Es tan antiguo que cuando la revista salió a la calle el juego llevaba tiempo en las tiendas. De todos modos, ten por seguro que habría llevado más de un 90, porque aquí en Hobby le consideramos uno de los títulos más divertidos de la historia.

Raistlin Majere

INQUIETUDES SOBRE NINTENDO

Hola Yen, ¿cómo va eso? Tengo unas preguntitas para ti, una N64 y una GB.

¿Es verdad que los juegos de la GameCube van a costar unas 5.000 ptas.?

Verdad no puede ser porque Nintendo ni siquiera lo ha decidido aún, pero es posible que ronde esa cifra, u otra un poco superior.

¿Va a programar Square para GameCube?

Tampoco se sabe con exactitud qué compañías van a desarrollar para esta consola, pero Miyamoto ha declarado que van a ser muchas más que las que lo hicieron para N64.

¿Qué son los kits de desarrollo?

Son un conjunto de programas y documentos técnicos pertenecientes a un formato determinado que se entregan a los grupos de programación, y que son los que los desarrolladores tienen que aprender a utilizar para crear los juegos de cada consola.

Y por último, ¿sirven los juegos Perfect Dark y Pokémon Pinball para la GB normal?

Mucho me temo que no, ambos son "Only for GBC".

Alberto Lloret



ABEL TEBAR RUÍZ. Valencia

¿SEGA MULTIPLATAFORMA?

¡Hola Yen!: ¿Qué tal? Otra vez está aquí Igor para preguntarte algunas dudillas acerca de su consola, que es una Dreamcast, y alguna que otra cosilla más:

Recientemente, Isao Ohkawa, presidente de Sega Ltd., ha concedido una entrevista algo polémica. En ella, pone en duda la forma en la que la "anterior" Sega administraba su mercado, y muestra sus planes de futuro. Personalmente (descalificaciones aparte), creo que Ohkawa está haciendo un gran trabajo. Sin embargo, dice que su intención es convertir a Sega en una compañía multiplataforma. Me parece una "locura" esa decisión, pues tiene un sistema en la calle y, si el consumidor puede encontrar lo mismo en otro sistema, queda claro que Dreamcast caerá. Es algo contradictorio ¿Qué opinas tú? Piénsalo bien, por favor...

Muchos estáis preguntando acerca de esas famosas declaraciones, que al parecer salieron en un telediario. A mi, sinceramente, no me parece nada descabellado. Si Sega decide lanzar juegos (que no tienen por qué ser los mismos que tiene Dreamcast) para otros formatos conseguirá aumentar sus beneficios y logrará que otros usuarios de otras consolas disfruten con lo que está compañía puede ofrecer. Si lo hacen las grandes 3rd parties ¿Por qué nos parece una locura que lo haga Sega? Además, ésa es una idea vaga que supongo que todavía está por madurar. Si Sega consigue vender muchas Dreamcast en los próximos meses, ten por seguro que esa propuesta quedará en el olvido.

Se tiene en preparación una serie de GD-Rom's con versiones de antiguos éxitos de Mega Drive. La idea es buena, pero entonces ¿cuál es la situación actual de aquel Dream Library, que permitía bajar juegos de Dreamcast? ¿Son ideas compatibles? ¿Llegará Dream Library a occidente?

Lo del Dream Library es

algo que aún está por ver. Sega España de momento no ha dicho nada al respecto, aunque por supuesto ambas propuestas serían compatibles.

Igor Nadal Lázaro ("Negora"). Soria.

SATURN... ¿VIVE?

Hola Yen, iré al grano enseguida.
Me gusta mucho un juego de Saturn, Guardian Heroes, y quisiera saber una dirección para coger fotos de los personajes de ese juego. ¿Me podrías decir una?
Tienes algunas en http://www.vgeonline.com/heroes2.html
También hay otro juego que me gusta, se llama Last Bronx, y también quisiera otra dirección de fotos de sus personajes.
Esta es la oficial de Sega, que está bien surtida: http://www.sega.co.jp/sega_e/arcade/video/table/bronx/charact/chr.html
¿Podrías aconsejarme algún juego de Saturn? Es que sólo tengo una demo y Guardian Heroes.
Creo que andas un poco perdida, colega. Desde hace más de dos años ya no hay posibilidad de encontrar juegos para Saturn en las tiendas, a no ser que los busques de segunda mano. Si vas a alguna tienda y los tienen, prueba con Deep Fear, por ejemplo.
¿Sabes también alguna dirección para obtener fotos de Sakura, de Street Fighter?
Pues mira sí, hoy estoy generoso, así que échale un vistazo a esta: http://bc1.com/users/tan/gallery6.html

Marta Frías Jiménez

NUEVO DREAMKEY

Hola Yen, me llamo Claudi y tengo 20 años tengo la Dreamcast y pronto la Play2 ,espero leerme en el próximo numero ya que nunca había salido Quiero felicitaros por la revista ya que es la mejor(y no es peloteo)lo malo es que me la leo en pocos días y luego me muerdo las uñas hasta el próximo numero, (hacerla mas larga) ¿para cuando el próximo dreamkey?
Pues tiene que estar al caer, porque en USA ya lo tienen. Seguramente en uno o dos meses lo tendremos por aquí.
Me pillaré el Tekken Tag, pero aparte quiero uno de plataformas aconsejarme please...
Supongo que hablas de Play 2. Pues el único que ahora mismo hay es Rayman Revolution que, como todos los Rayman, es una opción con todas las garantías.
Tengo entendido que saldrá sin ninguna demo ¿es cierto eso?
No, lleva una demo de FIFA.

Claudi. Barcelona



JOSEBA DÍAZ DE CORCUERA REDONDO. Álava

SOBRE GAME BOY ADVANCE

Hola Yen soy un chico de Valencia que tiene unas cuantas dudas sobre la estupenda Game Boy Advance:
¿Cuánto valdrá, mas o menos, la consola? ¿y los juegos?
Seguimos sabiendo lo mismo que hace unos meses, es decir, nada. Nintendo no suelta prenda al respecto. Yo intuyo que será algo más cara que la actual Game boy, pero es sólo una suposición. Y los juegos, pues eso, ni idea.
¿Sacarán algún periférico para que se pueda ver la televisión como antes lo hizo la difunta Game Gear?
Nintendo no ha hablado nada de eso, pero tal vez a través de su conexión con Game Cube pueda hacerse algo.
En el mes pasado decíais que se podrían bajar minijuegos y conectarse a internet, entonces ¿habrá algún tipo de memoria, como un cartucho, para almacenar datos?
Es muy posible, aunque nada se ha confirmado.
¿También vi una imagen del Silent Hill ¿será en 2D o 3D?
Las mismas imágenes que publicamos son las que he visto yo hasta el momento. No te puedo decir más.
¿Los juegos 3D tendrán una buena calidad?
La consola tiene una pinta estupenda, y te puedo asegurar que lo que he visto hasta el momento promete una calidad sensacional en todos los juegos.
¿Si la calidad es superior a la de SNES ¿sacarán algún titulo de la SNES para la GBA?
Mejor que saquen juegos originales y mejores que los de Super Nes ¿no?

Opinión

LA ESCASEZ ORIGINA ESTAFAS

Escribo para quejarme de la lamentable política que ha seguido Sony a la hora de lanzar su PS2. Su precio es excesivo para una consola y deja a muchos fuera, ya que no todo el mundo está dispuesto a pagar tanto. Pero lo peor no es el precio, sino la cantidad de consolas que se han traído. Sólo aquellos que han tenido suerte ahora están jugando a su PS2, o también aquellos que están dispuestos a pagar los que sea por una consola de segunda mano, ya que: ¿quien no estaría dispuesto a vender su consola por una buena oferta? Es algo que no sé bien si es legal o no, supongo que sí, porque consolas de segunda mano se venden contínuamente. Lo lamentable es que eso lo hagan los de la propia tienda. Sé de un establecimiento donde se han quedado con todas las PS2 que les tocaba para vender, y luego, cuando alguien va preguntando por la consola, le dicen aquello de: "hasta marzo más o menos no estarán, pero conozco uno que estaría dispuesto a venderla por unas 15.000 pts más". ¿Quien nos protege de esto?

Jedi Night

teléfono *rojo*

¿Habrá algún periférico que permita escuchar música MP3 como lo hace el VMS de Dreamcast?
Lo siento, pero es que ya sabes como son los de Nintendo, y hasta que no se decidan a soltar prenda, no puedo contarte nada de lo que me preguntas. Hombre, sus posibilidades online están ahí, así que...

Anónimo

EL BLEEM DE DREAMCAST

Hola Yen espero que te guste ese jamón de pata negra que te mandaré cuando respondas a mis preguntas.
¿Cuándo sale el dreamkey 2.¿ qué podré hacer con el ?
Como he dicho antes, se espera que llegue en breve y entre sus nuevas opciones se encuentra la posibilidad de ver flashes, utilidades con javascript y mensajes a móviles, entre otras.
Toda la verdad y nada mas que la verdad sobre el Bleem for Dreamcast
Bueno, se trata de un accesorio con el cuál se podrán utilizar juegos de PlayStation en Dreamcast, mejorando su calidad gráfica. De momento no ha llegado a España, pero se le espera en breve. Parece que los problemas legales ya están resueltos , y que la historia consiste en comprar un CD, en el que aproximadamente entran unos 100 juegos, cargar el título correspondiente y después utilizar el juego original que corresponda. Cuando lo tengamos ya os hablaremos de él.
¿Por qué las consolas americanas y japonesas llevan un modem de serie de 56 kbs?
Pues supongo que será por cuestiones técnicas, de acceso a red y demás, aunque la verdad es que no tiene mucho sentido.
¿Para cuando el Half Life de dc (día y hora)?
Lo siento majete, pero me temo que el juego se ha retrasado, así que no te puedo decir ni día, ni hora, ni de momento mes.
He oído que ya se puede contratar la tarifa plana con DC y que al hacerlo te regalan un juego y el micrófono de DC es cierto?
Has oído y lo habrás leído el mes pasado en Hobby. Una noticia estupenda ¿no crees?

JRUBIO

¿REBAJA EN PS 2?

Hola, primero de todo os quiero felicitar por esta magnífica revista que hacéis (no es peloteo). Tengo una GB Color una fantástica Playstation y unas preguntas que hacer:
¿Para cuándo se espera una rebaja del precio de Playstation 2?
Bueno, de momento eso son sólo rumores, pero es posible que el año que viene veamos una rebaja en el precio.
¿Para Navidad habrá PS2 disponibles, o se han de reservar?
De momento, hasta que pase el año, sólo se irán sirviendo reservas. Las tiendas tendrán que esperar algo más.
¿Es cierto que Rare trabajará para Sony en el futuro desarrollo de videojuegos? ¿Sacarán algún juego similar (técnicamente) a Goldeneye?
No he oído nada al respecto, pero me extraña teniendo en cuenta que Rare sigue plenamente comprometida con Nintendo en sus nuevos proyectos, Game Cube y GB Advance.
Tengo dinero para un juego pero no sé si comprarme Incredible Crisis o Swat 2.
Yo me quedaría con Incredible Crisis.

Carlos Montobbio

COMPATIBILIDAD PS 2

Hola Yen,¿ como vamos?, tengo una Playstation y una Game boy ,es la tercera vez que te escribo espero que ésta sea la definitiva. Vamos al grano: Los juegos de la Play serán compatibles con PS2, pero lo que me gustaría saber es si será posible jugar con la memory card vieja, para así no tener que empezar el juego desde el principio.
Sí, siempre que sea para los juegos de PlayStation.
¿Después de aparecer Crash Bash no aparecerá otro juego de la saga pero que sea estilo Crash 3? Si es así, para que consola PSX o PS2?
Algo se ha hablado del tema, pero nada seguro. Cuando me entere, os lo cuento.

> "La Memory Card de PSX se podrá usar en PS 2 pero sólo para los juegos de PSX."

¿Puede que aparezca al mercado para PSX o PS2 juegos como Roller Coaster Tycoon o Los Sims (PC)?
Por poder, puede (más para Ps 2 que para PS), pero no hay ningún noticia al respecto.
¿Como es que ha sufrido tantos retrasos el Commandos 2, Decías que seria para la PSX, pero finalmente será para la PS2, ¿qué ha pasado?
Será para PS 2 y para DC. Ha pasado que finalmente fue muy complicado convertir el juego para PSX, y ante la irrupción de los nuevos sistemas, Pyro decidió que sería mucho más fácil convertirlo para PS 2 y DC.
¿Cuando llegue la PS2 a España tardaremos mucho en poder disfrutar para jugar on-line o para conectarnos a Internet?
Por lo que se ve sí, porque todavía no hay nada sobre este tema.
¿Que ha pasado con la continuación de Time Crisis?, ¿Que será para PSX o PS2?, ¿ ¿Cuándo saldrá al mercado?
Sigue en los planes de PSX, pero Sony hace tiempo que no suelta prenda. Esperemos que no se hayan echado atrás.
¿Puede que aparezca una versión parecida del

Opinión

LO MEJOR DEL MOMENTO

Lo primero es decir que no tengo consola. Pero he jugado a todas las de nueva generación y me he quedado, literalmente, flipado con la Dreamcast de Sega. Hay que decir, y no es quitarle mérito a Sony, que es la mejor del momento: juegos innovadores, ideas muy originales y unas características para alucinar. Estoy ahorrando ahora para comprármela.
Esos fanáticos de Sony deben desengañarse. La Playstation 2 está bien, pero no tanto. Jet Set Radio, Power Stone 2, etc., son juegos impresionantes que te dejan con ganas de más. No he tenido ocasión de jugar aún al Shenmue pero me he informado mucho y me parece impresionante.

(Sala Ros, e-mail)



MARINA CARRACEDO MATEO. Zaragoza

Crazy Taxi para PSX o PS2?
Me extrañaría muchísimo.
He leído que el Silent Scope para PS2 es muy corto y que no merece la pena comprarlo, ¿es eso cierto? ¿Pasa lo mismo con el de la DC?
Efectivamente, como verías el mes pasado, ambos versiones (son idénticas) son muy cortas, y aunque el juego está muy bien, puede que en una tarde te lo acabes. Es el eterno problema de los juegos de disparo.

Anónimo.

MIEDO ESCÉNICO.

Saludos Yen, te escribo para que, si tu atareada agenda te permite, respondas a unas preguntas que no me permiten conciliar el sueño por las noches. Tengo dos hermanos menores (de 3 y 10 años), pero ahora he visto un juego de terror que me atrae bastante, Koudelka, y me gustaría que me hablases sobre su contenido de violencia (salsa de tomate), y aparte, su contenido de terror.
Terror sí hay, si te asustan los espíritus y los fantasmas, pero gore (salsa de tomate) nada de nada. Lo único que puede pasar es que tus hermanos no entiendan el juego por su argumento.
¿El Mundo nunca es suficiente o Medal of Honor 2? Para cuando llegue esta carta ya tendréis ambos en vuestras manos (excepto retrasos).
Pues ambas son dos alternativas muy buenas. MoH 2 tiene una gran ambientación y el atractivo de su argumento bélico, mientras que el de James Bond ofrece un mejor acabado técnico y tiene el encanto del agente 007. Tú verás.
¿Se podrá utilizar la Memory Card de PS 2 con los juegos de PSX?
No, puesto que utilizan sistemas de grabación diferentes.
Un amigo dice que el Team Buddies está calificado para mayores de 18 años por la cantidad de ofensas verbales que en él aparecen ¿Es cierto? ¿Hay alguna manera de desactivarlos?
Hombre, no sé lo que entiendes por ofensas verbales, pero a mi me parece bastante "light". No hay tacos, ni nada parecido, tan sólo algunas frases divertidas. En serio, no necesitas "desactivarlos" (tampoco ibas a poder...).
Participé en vuestro sorteo de las entradas para la presentación de los futuros juegos de Squaresofts, sin embargo, cuál fue mi sorpresa al encontrarme con que en vuestro número de octubre no aparecía la publicación de los ganadores y la presentación era el 10 de dicho mes. ¿podrías explicarme qué ocurrió?
Sí, pues que al ir tan justitos de fechas, se avisó a los ganadores personalmente y decidimos que ya no tenía mucho sentido publicar sus nombres en la revista.
He buscado en infinidad de sitios los Sound Track de Final Fantasy VI, VII y VIII pero no los encuentro por ningún lado ¿podrías decirme alguna dirección en la que pueda pedirlo por correo?
Puedes consultar en las tiendas que se anuncian al final de la revista, en el Hobby Shopping.

> *"Nintendo no ha confirmado si se podrán escuchar CD´s Audio en Game Cube""*

Seguramente alguna de esas tiendas te las consiga, y te las puedan enviar a tu territorio.

Gandalf El Blanco. Cartagena.

MÚSICA EN GAME CUBE.

Hola yen ¿qué tal? a ver si esta vez me publicas la carta porque ya te debí haber escrito unas cinco cartas y unos diecisiete e-mails. ¿Se puede escuchar Cd Audio en Game Cube?
Muy buena pregunta. Pues mira por donde, es una de las cosas sobre las que Nintendo no se ha pronunciado, ni a nosotros se nos ocurrió preguntar a Miyamoto cuando estuvimos con él. La verdad es que si la consola usará un tamaño de DVD especial, parece improbable que sea compatible con los CD Audio normales. Ahora bien, me extraña que Nintendo haya pasado por alto este asunto, y puede que ya hayan pensado en una solución o bien se inventen un nuevo formato para escuchar audio.
¿Crees que habrá Pokémon Stadium para Game Cube?
Habrá Pokémon, pero no sé si será el Stadium o cualquier otro.
¿Y el Pokémon Gold & Silver ?
Lo mismo te digo
¿Sirven todos los juegos de Game Boy y Game Boy Color para la Game Boy Advance?
En principio, sí.
El cable game link ¿se podrá conectar entre la Game Boy Advance y la Game boy Color?
No creo, puesto que usarán puertos diferentes.

Fabio Rey. Pontevedra.

Envía tus dibujos a:
Hobby Press, S.A.
Hobby Consolas
C/ Pedro Teixeira, 8, 2ª planta
28020 Madrid
Indicando en el sobre: El Corcho

Si tu dibujo sale publicado, te enviaremos un regalo. Podrás elegir una bolsa de PlayStation, o un reloj de Nintendo.



HOBBY SHOPPING

SI TIENES UNA TIENDA DE **VIDEOJUEGOS,** Y QUIERES **ANUNCIARTE** EN ESTE ESPACIO,



SOLICITA INFORMACIÓN EN EL TELÉFONO:
902 11 13 15





C/ Gran Via Fernando el Católico, 2
Telf: 96-394-30-57
46008 Valencia





Imelda Bueno
Urbanización Hoya de los Patos, 250.
03111 Busot (Alicante)
Tel: 965 699 699
Fax: 965 699 547

Si eres profesional del sector, ésta es tu distribuidora para toda España

En Videojuegos e Informática simplemente ¡¡LO TENEMOS TODO!!

ENTREGA EN 24 HORAS







-VENTA EXCLUSIVA A TIENDAS Y VIDEOCLUBS-

LO TENEMOS TODO EN:









.ASESORAMIENTO EN APERTURAS
.REPARTO PROPIO
.AMPLIA EXPOSICION
.VENTA DE JUEGOS Y ACCESORIOS
.SERVICIO 24 H.

NOS ENCONTRARÁS EN:

MULTIRACKS
Pintor Maella, 13 .46023 Valencia
Tlf.: 96 331 83 30 Fax.: 96 331 83 31
Email: multi@infonegocio.com

GAME OVER

Especialistas en Dragon Ball Z y GT.
- Juegos, Cromos y consolas.
- Videojuegos de Rol.
- Libro de Ilustraciones de Metal Gear.
- Nintendo 64 y todo tipo de accesorios.
- Neo geo CD, Cartucho y Pocket.
- Mercado de Segunda Mano

C/ Teodora Lamadrid, 52- 60.
08022 Barcelona. Tf. y Fax: (93) 4185960





Tu tienda en la red

www.centrogame.com

Central de pedidos
tfn. 952 82 25 01









Entra en un negocio de futuro, sin cuotas mensuales.
B2B. Venta a distribuidores.
Amplio stock permanente.
Distribución a nivel nacional.

Productos de Entretenimiento MAX, S.A.
C/ Francisco Cidón 16, Bajos - 50007 Zaragoza · Tel 976 270 380 - Fax 976 273 496
Móvil 609 844 555 · e-mail: prodemax@yahoo.es

¡¡Reserva ya tu espacio publicitario!!

Distribución Nacional Producto Nuevo y 2ª Mano



E-mail : microgames@alcavia.net

Pásate por cualquier MICRO GAMES o haz tu pedido por correo 

llamando al 957 401 003

PÚBLICO

¿Quieres ser socio y recibir nuestro catálogo? Tienes 3 opciones para conseguirlo.

1 ¡¡Escríbenos!!
Manda una carta con todos tus datos a : MICRO GAMES c/. Don Lope de los Ríos, 28 14006 - CORDOBA

2 ¡¡LLámanos!!
y pide cualquier videojuego. Te haremos socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo.

3 ¡¡Pásate!!
Por cualquier videoclub o tienda MICRO GAMES y pídelo en mostrador GRATIS.



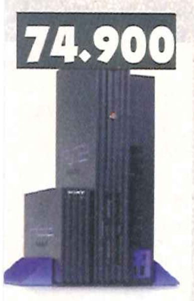
VIDEO - MANIA

SPECIALISTAS EN VIDEOJUEGOS DVD Y VHS

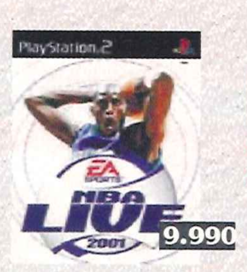
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA O YA LA TIENES ABIRTA? LLAMANOS Y TE INFORMAREMOS

96 652 61 21

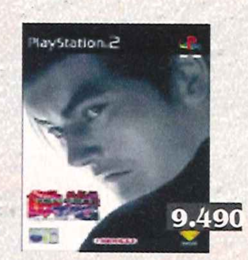
DISTRIBUCION A TIENDAS A NIVEL NACIONAL VIDEOJUEGOS ACCESORIOS, PELICULAS VHS DVD

































2 Mandos 20.900

2 Mandos+Memory 21.900

















DISTRIBUCION MAQUINA AUTOMATICA 24H













































VENTAJAS





- Garantia de un año.
- Programa Windows 2000.
- Totalmente autonoma.
- Trailers,Imagen y SONIDO.
- Sistema almacenaje 2x1.
- Grupo de continuidad.
- Asistencia in situ.
- Teleasistencia.
- Se instala en cualquier negocio Tienda Moviles,Informatica,Bar.
- Se amortiza con tan solo 10 alq. Diarios GARANTIZADO.
- Tabien vende productos varios.
- Con la Vide-Mania estara abierto. las 24h del dia.
- Recaudara por adelantado sus alq.
- Aumentara sus alq. En un 60% mas.

Para mas Informacion del Disdribuidor Automatico 24h

Tel. 96 652 61 21   E-mail: video-mania@ole.com

ALBACETE

LMANSA	C/.Dr.Manzaneda 2	Tel. 967 312 263
ELLIN	C/.Coullaut Valera 6	Tel. 967 176 004
ILLARROBLEDO	C/.Graciano Atienza 10	Tel. 967 146 443

ALICANTE

LCOY 1	C/.Hispanidad 22	Tel.966 526 121
LCOY 2	C/.Musico Gonzalo Blanes 41	Tel. 965 548 133
LCOY 3	Plza.Jaime Conquistador 1	Tel. 965 330 548
LFAZ DEL PI / LAYA DEL ALBIR	Avda.Oscar Espla 12	Tel. 966 867 081
URO DE ALCOY	C/.Virgen Desamparados 34	Tel. 965 532 064
I	Avda. De la Paz 33	Tel. 966 551 049
OVELDA	C/.Maestro Ramis 40	Tel. 965 604 872

BARCELONA

ARCELONA	C/.Obispo Sivilla 40	Tel. 934 174 186
ODA DE TER	C /.Bac de Roda 42	Tel. 619 464 355
ORELLO	Avda.Monserrat 17	Tel. 616 464 355

BILBAO

BILBAO SANTUTXU	C/Vicente Garamendi 1	Tel.606 130 938

CIUDA REAL

TOMELLOSO	C/.Concordia 37	Tel. 926505 863

CUENCA

CUENCA	C/.Teniente Gonzalez s/n	Tel. 969 221 453

GERONA

GERONA	C/.Montseny 45	

GRAN CANARIA

LAS PALMAS	C/.Leon y Castillo 337	Tel. 928 296 035

HUELVA

HUELVA	Avda.Galaroza 1	Tel. 636 679 077
PUNTA UMBRIA	C/.Ancha 115	Tel. 666 314 252

LA RIOJA

CALAHORRA	C/Teatro 16	Tel.658 997 834

MALAGA

VELEZ	C/.J.Sebastian el Cano 2 bajo	Tel. 952 558 344

MURCIA

ALAHAMA DE MURCIA	C/.San Pedro 2	Tel. 968 636 114
CABEZO DE TORRE	C/.Carmen 32	Tel. 968 307 364
ESPINARDO	C/.Calvario 1	Tel. 968 30 80 21
LORCA	Avda.Europa 2 bajo	Tel. 968 473 160
LAS TORRES DE COTILLAS	C/.Mula 52	Tel. 606 593 943

MADRID

PROXIMA INAGURACION

NAVARRA

PAMPLONA	Avda.La Rioja 6 bajos	Tel. 948 366 668

TARRAGON

BONAVISTA	C/.Ventidos 36	Tel. 977 540 602
TORREFORTA	Plaza.Nou Centre Blq.3 Esc 1	

TOLEDO

MORA	C/.Cruz 2	Tel.677 522 793

SEVILLA

ESTEPA	C/.Gilena 12	Tel. 629 635 256

TERUEL

ALCAÑIZ	C/.Belmonte de San Jose 11 1°	Tel. 978 830 430

VALENCIA

CARLET	Avda.Balaguer 8	Tel. 962 994 792
LLOMBAI	C/.Maestro Torres 8	Tel. 962 550 388
I'ALCUDIA DE CRESPINS	C/.San Vicente 21	Tel. 962 242 930
ONTENIENTE	Avda.I'Almaig 40	Tel. 670 321 989
MASSAMAGRELL	Avda.Raval 40	

ZAMORA

ZAMORA	C/.Ponce de Cabrera 2	Tel. 980 671 331



M·G·K
PEDIDOS POR TELEFONO: 96 571 80 79
tienda virtual www.mgk.es
¿Que les has pedido a los Reyes Magos este año?
¡NOVEDAD!
MINI MOTORCYCLE RACER
Mini manillar compatible con PSX y PS2.
MEGA TECH DON'T THINK FEEL
Ideal para ver DVD
Mando a distancia por infrarrojos PS + PS2
Volante Ferrari Modena
Tabla Thrustmaster - lo último en accesorios
Para juegos de Skate, Snowboard...
Packs especiales PS one
Consola PSOne™ +Bolsa consola +Estuche CD +Mando digital +Memory card 1Mb
23.990 Ptas. 144,18€
Consola PSOne™ +Cool Boarders 4
21.590 Ptas. 129,76 €
EVERGRACE
FIFA 2001
TEKKEN TAG TEAM
DEAD OR ALIVE 2
DINO CRISIS 2
TOMB RAIDER CHRONICLES
DIGIMON WORLD
ALADDIN
EL DORADO
FIFA 2001
DINOSAURIO
CRASH BASH
NINTENDO 64 PIKACHU
MICKEY'S SPEEDWAY
LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
MARIO PARTY 2
POKEMON TRADING
DINOSAUR
SNAKE LIGHT
PERFECT DARK
D K COUNTRY
TONY HAWK'S 2
BOLSA "GO"
SHENMUE
QUAKE 3 ARENA
METROPOLIS S R
TOMBRAIDER CHRONICLES
SEGA GT
RACING WHEEL con licencia Ferrari
Incluye pedales, acelerador y freno en volante y ranura para VMS / JUMP PAK.
THRUSTMASTER
Club M·G·K
ASOCIATE CON TU PRIMERA COMPRA Y TE LLEVARÁS A CASA UN REGALO MGK!
www.mgk.es
La WEB de los VIDEO-ADICTOS
previews trucos noticias novedades chat Top 10
TIENDAS
ALICANTE
Altea — Avda. de la Nucía, 19 — Tel. 96 688 22 11
Benidorm — C. C. LA MARINA FINESTRAT — Tel. 966 831 569
Torrevieja — Pza. Miguel Hernández, 2 — Tel. 966 70 67 11
¡NUEVA TIENDA! Villajoyosa — C/. Aitana, 3 — Tel. 966 853 676
ASTURIAS
Oviedo — C/. Foncalada, 13 bajo-D — Tel. 985 20 78 04
BADAJOZ
Merida — Moreno de Vargas, 28 — Tel. 924 30 40 72
MADRID
¡NUEVA TIENDA! Madrid — Mª Sevilla Diago, 14 — Tel. 913 135 402
¡NUEVA TIENDA! Alcobendas — C. C. LA GRAN MANZANA — Avda. España, s/n — Tel. 916 639 509
¡NUEVA TIENDA! Mostoles — C/. Cartaya, 15 — Tel. 916 640 269
MURCIA
Cartagena — Alameda de S. Antón, 2 — Tel. 968 52 52 67
¡NUEVA TIENDA! Cieza — C/. Ello, s/n — Tel. 968 456 639
PALENCIA
¡NUEVA TIENDA! Palencia — C/. Rizarzuela, 18
S. SEBASTIAN
Donosti — Paseo de Errondo, 4 — Tel. 943 46 23 63
SANTANDER
Santander — Centro Com. CARREFOUR — Tel. 942 345 239
Santander — Centro Com. Valle Real — Tel. 942 26 25 95
SORIA
¡NUEVA TIENDA! Soria — Avda. Mariano Vicent, 5 — Tel. 975 239 015
VALENCIA
Xativa — C/. Gregorio Molina, 2 — Tel. 962 287 105
RECICLA TU COLECCIÓN
COMPRA-VENTA de JUEGOS 2ª MANO
PREGUNTA EN TU TIENDA MGK MAS CERCANA
¡ESPAÑA TEMBLA! M·G·K
SINDICATO DEL JUEGO
NUEVAS TIENDAS en VILLAJOYOSA (Alicante) y PALENCIA ¡NO TE LOS PIERDAS!
¿PIENSAS ABRIR UNA TIENDA?
La mejor imagen de tienda con la posibilidad de unir DOS conceptos en UNO:. Venta de Video-Juegos y Sala de Juegos en Red. SINDICATO DEL JUEGO se une a MGK para ofrecer un CENTRO DE OCIO único.
¡te lo ponemos en bandeja! - busca, compara y elije MGK
Infoline FRANQUICIA: 965 718 079

ADQUIERE LOS ÚLTIMOS TÍTULOS EN VÍDEOJUEGOS
EN TU TIENDA GameShop MÁS PRÓXIMA
O SI LO PREFIERES LLAMA AL TELÉFONO:
967 193 158
SERVICIO A DOMICILIO (NORMAL 400pts. URGENTE 850pts.)

GameSHOP
ESPECIALISTAS EN VÍDEOJUEGOS

Dreamcast

Producto	Precio
DREAMCAST+MANDO +DISCO DEMO+DISCO EXPLORACIÓN	29.900
¡¡LLÉVATE CON TU DREAMCAST ESTA MOCHILA POR SOLO 1.500 PTS!!	
DREAMCAST CONTROLLER	4.990
VISUAL MEMORY	4.990
VIBRATION PACK	3.990
VGA BOX	8.990
SCART CABLE	3.990
CONTROLLER EXTENSION CABLE	1.990
ARCADE STICK	7.990
DREAMCAST KEYBOARD	4.990
MEMORY CARD	2.990
ASTROPAD	3.990
STARFIRE LIGHTBLASTER	6.490
RACE CONTROLLER	9.990
VOLANTE CONCEPT 4	14.990
RATÓN DREAMCAST	4.990

Juego	Precio
102 DALMATAS	9.490
AEROWINGS 2	8.490
ARMY MEN SARGE'S HEROES	8.490
CHICKEN RUN	9.490
DAVE MIRRA BMX	8.490
DINO CRISIS	8.490
DINOSAUR	8.490
DUCATI WORLD	CONS.
EUROPEAN SUPER LEAGUE	7.490
F1 WORLD GRAND PRIX	9.490
F355 CHALLENGE	8.490
GUNBIRD 2	8.490
JET SET RADIO	8.490
METROPOLIS STREET RACER	8.490
MOHO	9.490
MTV SKATEBOARD	9.490
POWER STONE 2	9.490
QUAKE III ARENA	8.490
RE CODE: VERONICA	9.490
READY 2 RUMBLE 2	8.490
RECORD OF THE LODOSS WAR	8.490
RESIDENT EVIL 3	8.490
SEGA GT	8.490
SHENMUE	8.490
SILENT SCOPE	7.990
SNO CROSS	8.490
SONIC ADVENTURE	4.990
SOUL CALIBUR	8.490
SPACE CHANNEL 5	8.490
SPEED DEVILS ONLINE	CONS.
STAR LANCER	8.490
STREET FIGHTER III 3RD STRIKE	8.490
SUPER RUNABOUT	8.490
THE GRINCH	7.990
TIME STALKERS	8.490
TOMB RAIDER CHRONICLES	9.490
UEFA DREAM SOCCER	8.490
ULTIMATE FIGHTING	8.490
VANISHING POINT	8.490
VIRTUA TENNIS	8.490







TODOS LOS PRECIOS INCLUYEN EL IVA. TODOS LOS PRECIOS SON VÁLIDOS EXCEPTO EN CASO DE ERROR TIPOGRÁFICO



GANADORES DEL CONCURSO «DAVE MIRRA»

ESTOS SON LOS 30 GANADORES DE UNA CAMISETA DE DAVE MIRRA:

Carlos Fenollar Martínez	Alicante	David L. García Del Coso	Granada	Javier López López	Orense
Ernesto Rubio Luque	Almería	Rubén Cano Delgado	Granada	Bernardo M. Pousada González	Pontevedra
Juan Longo Pérez	Asturias	Víctor Rodal Lamela	La Coruña	Luís Oscar García García	Salamanca
José M. Legra Carrera	Barcelona	Pedro Jiménez Donoso	Madrid	Rafael Román Rodríguez	Sevilla
Isaac Pujol Pasanali	Barcelona	Roberto Plata Talavera	Madrid	Sergio Ortíz Fernández	Valencia
Pau Creus Román	Barcelona	Cristina Moralo Viñaras	Madrid	Alberto Real Simón	Valencia
Francisco Moreno Zacarías	Cádiz	Fco. Javier Carrillo Rodríguez	Madrid	Noé Martín Seguí	Valencia
Jun Hua Shen	Cantabria	David Moreno Grajera	Madrid	Eloy Villar Alonso	Valencia
Antonio Romero Calvo	Castellón	Miguel Carrión Cotta	Málaga	Jorge Castellanos Claramunt	Valencia
Iván González Rey	Gerona	Angel Rodríguez Candelario	Navarra	Jorge Castillo Fernández	Valladolid

15 GANADORES DE UN JUEGO DAVE MIRRA (DC)		15 GANADORES DE UN JUEGO DAVE MIRRA (GBC)		15 GANADORES DE UN JUEGO DAVE MIRRA (PSX)	
Jonatan Regueiro Moure	A Coruña	Juan Fco. Mateo Cuesta	Albacete	Antonio Ibáñez Denia	Albacete
Jaime Morales Tonda	Alicante	Víctor Cara Rodríguez	Almería	Pedro L. Moya Molina	Alicante
Máximo Zahinos Romero	Baleares	Daniel García Gata	Badajoz	Albert Blanco Pérez	Barcelona
Jordi Rubinat Tora	Barcelona	Alberto Mandaña Codina	Barcelona	Isaac Franco García	Guipúzcoa
Mikel Moraza Carnero	Bizkaia	Josep Eduard Baro Queralt	Lleida	Ayose Rubio Vera	Las Palmas de G. Canaria
Damián Guerrero Valdés	Cádiz	Miguel A. Ramírez Muñoz	Madrid	Sergio Alvarez De La Cal	León
Pedro J. Castillo Timoner	Castellón	Julio A. Cerrada Pizarro	Madrid	Carlos Ruiz Ramírez de Arellano	Madrid
Alex González Brugat	Gerona	Carlos M. Valero Rubiales	Málaga	Rafael De La Carrera Delgado	Madrid
Mª Del Mar Mateo Vilches	Girona	Diego J. Hurtado Aroca	Murcia	Sebastián Popesco	Madrid
Alfredo De La Nuez Galván	Las Palmas de G.C.	Daniel Saldaña Pariente	Palencia	Joaquín Iglesias Quijada	Murcia
José L. Martínez De Madrid Casero	Madrid	Oscar Pérez Cabrera	Sta. Cruz de Tenerife	Alberto Quirce Seco	Palencia
Daniel Merchán García	Madrid	Javier Aguilar Mir	Teruel	Jesús Escudero López	Toledo
Diego Mª Martínez Peregrín	Murcia	Alejandro Silvestre Julia	Valencia	Juan Navarro Font	Valencia
Miguel A. Chardi Pancorbo	Valencia	Salvador Sánchez Valero	Valladolid	Pedro Oliete Almenar	Valencia
Xabier Ortega González	Vizcaya	Víctor Torrecilla Chicote	Zaragoza	Juan Bautista Torres	Valencia